ゲーム批評

平成18年5月1日発行
第13巻第4号通巻104号

大増ページ号!

ゲーム批評
2006年
5月号
定価 780YEN
Vol.68



モンスターハンター2

R25世代必読の新感覚プレイ指南!
「リーマンハンターが行く!」

今からでも遅くはない!Liteデビューなアナタに捧ぐ!!
巻頭特集「いまから始めるニンテンドーDS」

【DanceDanceRevolution SuperNOVA】
DDRが帰ってきた!

【幻想水滸伝V ロングプレイリポート】
原点回帰は成功したか

【魔界戦記ディスガイア2 マンガレビュー】
押さえておきたい萌えポイント

【マイホームをつくろう2 充実!簡単設計!!】
梅宮流理想のマイホーム

【ビズ体験シリーズ 起業道】
オモシロすぎるぞ『起業道』

【KOF MAXIMUM IMPACT 2】
SNKプレイモアのスゴい仕掛け

【超対談。】遠藤雅伸×鳴海拓志

「ソフト批評」
新 鬼武者 DAWN OF DREAMS
機動戦士ガンダム クライマックスU.C.
フロントミッション フィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～
SIREN2◆ルール オブ ローズ
カメオ:エレメンツ オブ パワー
SIMPLE2000シリーズVol.95 THE ゾンビV.S.救急車
呪医 Dr.杜馬丈太郎◆CLANNAD
フルハウスキス2◆中原の覇者―三国将星伝―
ロシアより愛をこめて 007
BLEACH～放たれし野望～◆コンタクト
スーパーロボット大戦MXポータブル◆エブリパーティ

ゲーム批評 2006 5 Vol.68 モンスターハンター2 R25世代必読の新感覚プレイ指南!

MICRO MAGAZINE


PlayStation®2
モンスターハンター
MONSTER HUNTER 2 dos
NOW ON SALE!
プレイステーション®2専用ソフト【ハンティングアクション】
希望小売価格：6,980円（税込 7,329円）
朝から晩まで、狩り放題。「モンスターハンター2（ドス）」新登場!!
★カプコンホームページ www.capcom.co.jpメールマガジン購読無料！ ★オフィシャルネットショップ「e-CAPCOM」営業中！ www.e-capcom.com
"PS"、"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。© CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号


CAPCOM
狩っても狩っても
狩りキレネエ〜!!
The 9th
CESA GAME AWARDS
FUTURE
受賞
ケータイで狩り!
「モンスターハンターi」好評配信中!
i-mode FOMA90Xi専用「モンスターハンターi」[料金]月額315円(税込)
[アクセス方法] iMenu → メニューリスト → ゲーム → アクション → モンスターハンターi
CERO 15 15才以上対象
ONLINE 対応
http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/2/

祝！ DS Lite発売！



クリスタルホワイト

今からでもおそくない Liteで始めるニンテンドーDSライフ

DS Liteはココが違う！

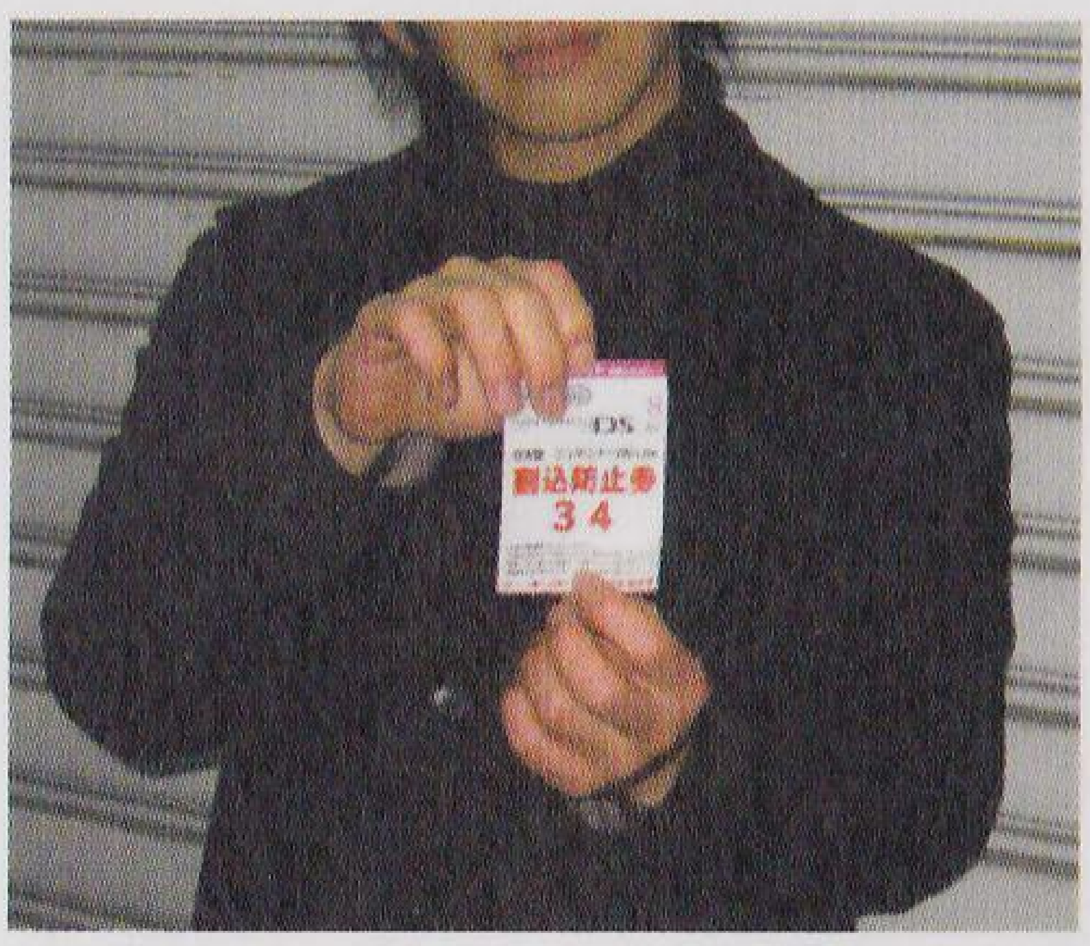
まず本体サイズが小さい。しかしタッチペンは、反対に大きくなり使いやすくなった。最大の違いは、液晶の４段階輝度調整が可能になったこととスタートボタンの場所が変わって誤操作しにくくなった。注意する点は、ＡＣアダプターが専用だ。



カラーバリエーションもアリ！

はたして編集部はLiteを購入できるのか？

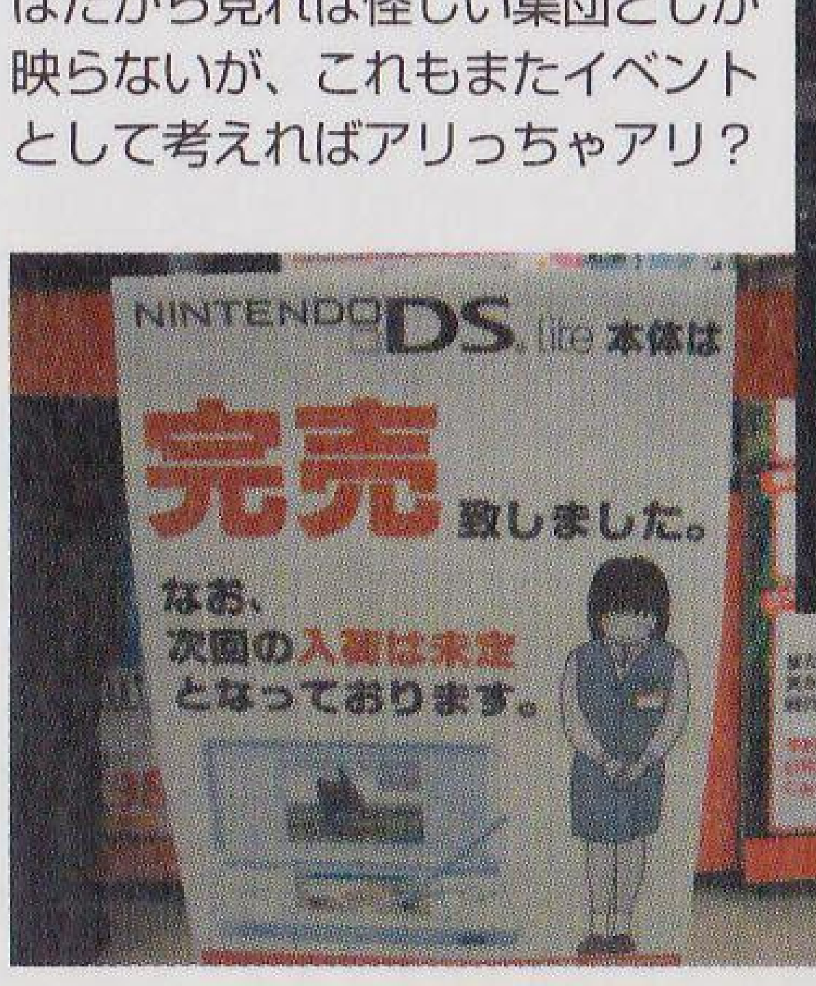
時は平成18年3月2日午前0時、小雨降りしきる場所は新宿西口。編集部のホープ、Fは編集長の命を受け、体の心から凍る寒さの中DSLite購入のため徹夜で行列に並ぶことになった。到着した時にはすでに数十人が行列を作り、行列特有の殺伐とした雰囲気を醸し出していた。場の緊張感を感じたのか、店員が整理券を配り始める。東の空が白み始めた午前6時、始発組が続々と行列を伸ばし始めた。さすがに徹夜しただけあって無事入手には成功！



整理券ゲット！　しかしこの整理券は列に並ぶことができるだけで、買える券ではなかった罠



見よ！　この独特な雰囲気を！　はたから見れば怪しい集団としか映らないが、これもまたイベントとして考えればアリっちゃアリ？



午前10時過ぎにはどの店でも完売状態。潤沢に店先に並ぶにはまだ時間がかかりそうだ。あえてノーマルを買うのも手？

Text by 百鬼万斎

2005年のニンテンドーDS総まとめ

約14ヶ月で実売600万台を達成したニンテンドーDS。これは日本ゲーム史上最速のペースである。待望のLiteも発売当日は前日から行列ができるほどの人気。インターネットのオークションでは一時期倍以上の値段をつけていたものの、沈静化の方向に向かっている。今後安定した供給が整えば、手にする機会はさらに増えるだろう。また周辺機器の動きも活発化し、インターネットのブラウザやDS地上波デジタル放送受信カード（仮）など、ゲーム以外の使い方の幅が広がりそうだ。

ソフトの面でも多くのニュースがあった。まず7本のソフトがミリオンセラーを達成。社会的なブームの火付け役となった『脳を鍛える大人のDSトレーニング』を筆頭に、4本が今までのゲームとは違う、ゲームらしからぬゲームがミリオンをたたきだしているのだ。また『おいでよ　どうぶつの森』は200万本を超え、『脳を鍛える〜』も200万本の勢い。特に『おいでよ　どうぶつの森』はインターネットを介して他のプレイヤーとコミュニケーションを楽しめる要素が大きい。実際にはインターネット接続環境と、無線LANかニンテンドーWi-FiUSBコネクタが必要と、準備には若干の投資が必要だが、接続自体は非常に簡単である。これはユーザーには若年層も多いことを踏まえてのことだろう。またインターネット環境がない人でも、全国のニンテンドーWi-Fiステーションに行けばすぐに接続できる。学生に紛れてサラリーマンやOLといった大人が仕事の合間にWi-Fiステーションで接続している姿はよく見かける。

今年はPS3、レボリューションといった次世代機の発売があるが、DSはアプローチもターゲットも異なるように見受けられるので、さらなる驚きと楽しみをもたらしてくれるだろう。



タイトルどおり“大人”に大人気の『脳を鍛える〜』

ニンテンドーカンファレンス！2006・春で発表されたソフトの売上本数

- nintendogs…………………118万本
- おいでよ どうぶつの森……217万本
- 脳を鍛える大人のDSトレーニング…180万本
- やわらかあたま塾…………114万本
- たまごっちのプチプチおみせっち………100万本
- マリオカートDS…………121万本
- もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング…154万本
- だれでもアソビ大全………51万本
- えいご漬け（※1）…………92万本
- さわるメイドインワリオ…98万本
- スーパーマリオ64DS……93万本
- ジャンプスーパースターズ…54万本

本数は国内累計出荷本数です
※1…累計受注本数です



DS人気に、最初に火をつけた『nintendogs』

1週間遅れで発売された2色のDS Liteも完売!!

アイスブルーとエナメルネイビーは当初の発売日から遅れて11日の発売となった。当日はクリスタルホワイト以上の行列となり、秋葉原では推定で二千人以上の人出となった。また場所によっては騒動に発展しそうになるなど、注目を集めていた。2色に関してはエナメルネイビーのほうが人気が高く、先に品切れになる店が多かった。

200万人以上が体験した『おいでよ どうぶつの森』





おいでよ　どうぶつの森
ジETC　メ任天堂
¥4,800円（5％税込）

毎日少しずつプレイしてこそのスローライフ

わが家の『どうぶつの森』にも春がやってきました。

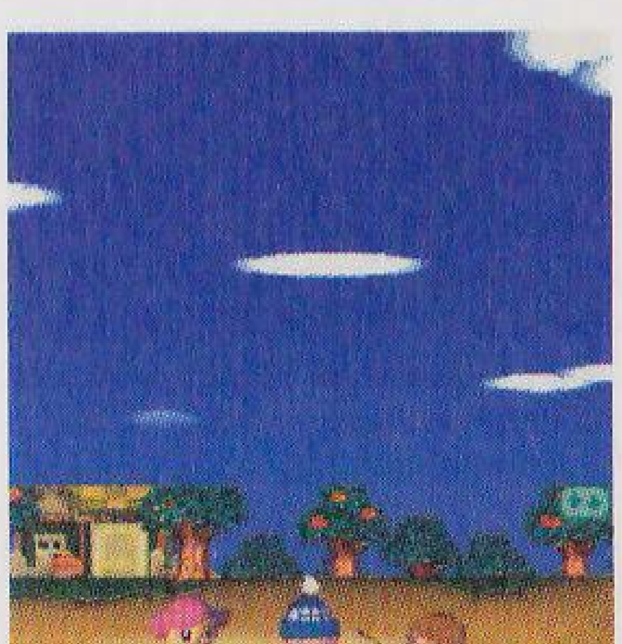
昨年暮れから、ここに〝住んでいる〟ので、12月以降は、雪に閉ざされた数ヵ月を過ごしていたわけだ。森に引っ越してきた最初の頃は、ガムシャラに働いて（釣りして）家のローンを返済し、さらに部屋を大きくするためにまた働いての繰り返し。朝も、昼も夜も、時には夜中も働いた。コマメにご近所さんへ手紙を書いたり、プレゼントを贈ったりという忙しい日々。それは、それとしてある種充実した日々を送っていたわけだが、キャッチコピーどおりのスローライフには程遠い。しかし、自宅が2階建て（正確には3階建てか）になる頃には、花に水をやり、化石掘りとショッピング、それに住人たちとのコミュニケーションが主な日課になった。いつの間にか森の環境は〝サイコー〟になったが、冬場だから釣れる魚も限られているうえに、虫なんぞはほとんどいない。気が向いたら大物狙いの釣りで家具代を稼いで、残ったお金はローン返済や貯金、サイハテ村への募金に使う。そして、通いの純喫茶〝鳩の巣〟で、おいしいマスターブレンドに舌鼓を打つ。まさに念願のスローライフ、まったり生活を送っている。



Wi-Fiを使って通信すれば、遠方の友達と会話も可能

通信と携帯性を最大限に活かした作品

N64で2001年4月に発売された『どうぶつの森』から、GC版『どうぶつの森+』、『〜e+』に続くシリーズ4作目。初めての携帯ゲーム機専用版だが、これこそシリーズの完成形かもしれない。普段は空だけの上画面やドラム式マップなどで、これまで以上に森を肌で感じやすくなった。またタ



まったり釣りを楽しんでみてはいかが？

Text by 百鬼万斎

ッチペンを使っての商店での売り買いやメッセージ入力、イラスト作成など、インタイフェイス面も良好。だが、そんな表面的なビジュアルやデバイスの問題ではなく、本作の最も肝心な部分、コミュニケーション面が著しく進化を遂げた。それはやはり、「Wi-Fi通信」や「すれちがい通信」にある。これまでメモリーカードや、カードなどの物理的なモノを媒介としてしか行えなかったことを、すべて通信にしたのだ。遠く離れた友達と一緒に森で遊ぶことができて、誰か知らない人から、ある日メッセージが届いたりする。特に「Wi-Fi通信」が面白い。特に誰かが遊びに来るわけでもない時にも、少し門を開けておくだけで、その後、森に何らかの変化が起こるのだ。それは任天堂からのプレゼントが届くことかもしれないし、どこかの誰かが描いた顔のネコの訪問かもしれない。いずれにせよ、外の世界とつながっていることを認識させられるはずだ。この小さな箱庭のような森が無数にあり、それらがすべてどこかでつながっている。このことによって、どんな超大作RPGよりも、ずっと広大な世界観を感じることができるのだ。さらに携帯ゲーム機ということも重要なポイント。この完全なリアルタイムで進行するゲームシステムには、習慣的なプレイスタイルがピッタリなのだ。つまり、いつでもどこでも気が向いたときに森へ出かけるのが理想。その気になれば、会社や学校の休み時間に、こっそりプレイすることだってできる。これは、据置き型ゲーム機では、ほぼ不可能なことは言うまでもない。さらに携帯ゲーム機なら、1人1台も当たり前。友達はもちろん、兄弟姉妹、恋人同士、親子や夫婦で、お互いの村を行き交うこともできるわけだ。

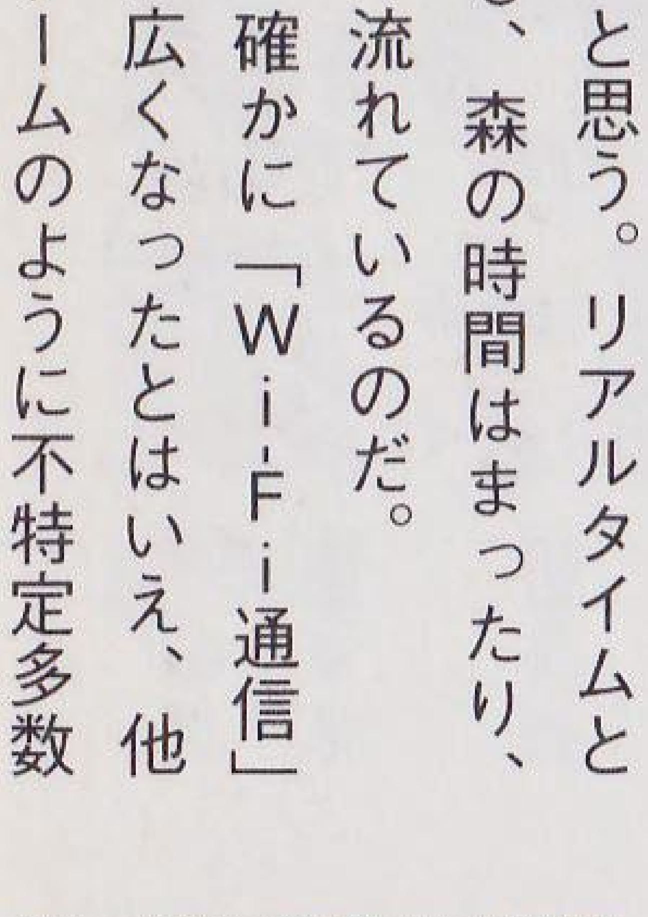


シリーズ最新作らしくいろいろな新要素も満載

この通信と携帯性の2つの特質が、本作をシリーズの完成形に押し上げた部分だろう。もちろん魚、虫、化石、家具や服など、これまでのシリーズを受け継いだコレクションする楽しみもある。しかし、手軽にプレイできるおかげで、一日30分ほどのプレイ時間でも、気がつけばコレクションは増えている。通信できるといっても、慌てて「おでかけ」する相手を見つけることもない。普段の生活でも旅行というのは、一大イベントのはず。じっくり計画を練って、「夏休みになったら遊びに行くよ」で構わないと思う。リアルタイムといっても、森の時間はまったり、ゆったり流れているのだ。

ただ、確かに「Wi-Fi通信」で世界が広くなったとはいえ、他の通信ゲームのように不特定多数の人々とコミュニケーションを取るようにはできていない。もちろん、土足で勝手に他人の村を荒らし回るようなやからは、本作には似つかわしくないのも事実だろう。ただ、森の中の小さな村に住んでいる身としては、たまには都会に出てみたいと思うのも人情だと思うのだ。今後、DSは「ニンテンドーDSブラウザー」で本格的にインターネットに進出していくことになっている。欲を言わせてもらえれば、いつでもおでかけができる町がインターネット上にあると嬉しい。もちろん、それは次回作や、あるいは他の作品で実際に可能になることかもしれない。そう考えるくらい、本作をプレイして、DSの可能性の拡がりを感じることができた。


普段は見上げない夜空も、見入ってしまうことも



マイデザインも搭載。ドット打ちは意外とハマる

サラリーマン・OL必須!? 脳をやわらか楽英語づけ！

今からでも遅くない 自分を磨いて社会に貢献

　ニンテンドーDSはやってるけど売ってないし、どうせゲームでしょ？　と思っているそこのサラリーマンとOL、その認識は甘い！　確かにゲーム機だし、ゲームだ。さらに品薄で無理をしないと手に入らない時期も長かった。発売当時に興味があっても、買えなくていつのまにか忘れている人も多かっただろう。だがLiteが発売され、徐々に店頭で見かけること（といってもノーマルのDSだが）ができ始めている今がチャンスだ。ここでは昨年から今年頭に発売されたニンテンドーDSタイトルを紹介しよう。といっても取り上げるタイトルは、普通のゲームとはひと味もふた味も違う。そもそも、DSで好調な売れ行きを示しているタイトルはゲームなのか？　と首を傾げてしまうものが多いのが特徴とも言える。

　まずは『えいご漬け』だ。英語漬け？　と聞くと、英単語をひたすら覚えていた受験の苦しさを思い出して敬遠する人もいるはず！　でも『えいご漬け』では英文を聴いて書き取るがメイン。間違っても単語帳のように、ひたすら脳にたたき込む"作業"ではない。辞書や参考書を用意せずに始められる手軽さと、ゲームのような感覚でストレスなく入り込める。今年からセンター試験でも取り入れられたヒアリングを勉強できるのもポイント？　またミニゲームでスコアを競えるなど、息抜き要素も抜かりない。次に『やわらかあたま塾』だが、コドモでもわかるけれども、オトナでも思わず考え込んでしまう、そんな問題が盛りだくさん。頑固な親や上司にプレイさせたい一本だ。実用ソフトとしては『DS楽引辞典』がある。これはニンテンドーDSならではの、手書き文字入力による検索が可能な辞書である。が、それだけでなく、昔懐かしい『ゲームウォッチ』が遊べる隠し機能がついている。さすが任天堂、シビレル！　どれも普通に発売されたら売れにくいタイトルだが、その市場ですら開拓してしまうセンスは他のメーカーとは一線を画しているだろう。

　また『脳を鍛える～』は、大人向けのソフトだ。脳年齢20歳を、最も「若い」と規定していることから

Text by 百鬼万斎



もっと脳を鍛える　大人のDSトレーニング
ジETC　メ任天堂
¥2,800円（5%税込）



脳を鍛える　大人のＤＳトレーニング
ジETC　メ任天堂
¥2,800円（5%税込）



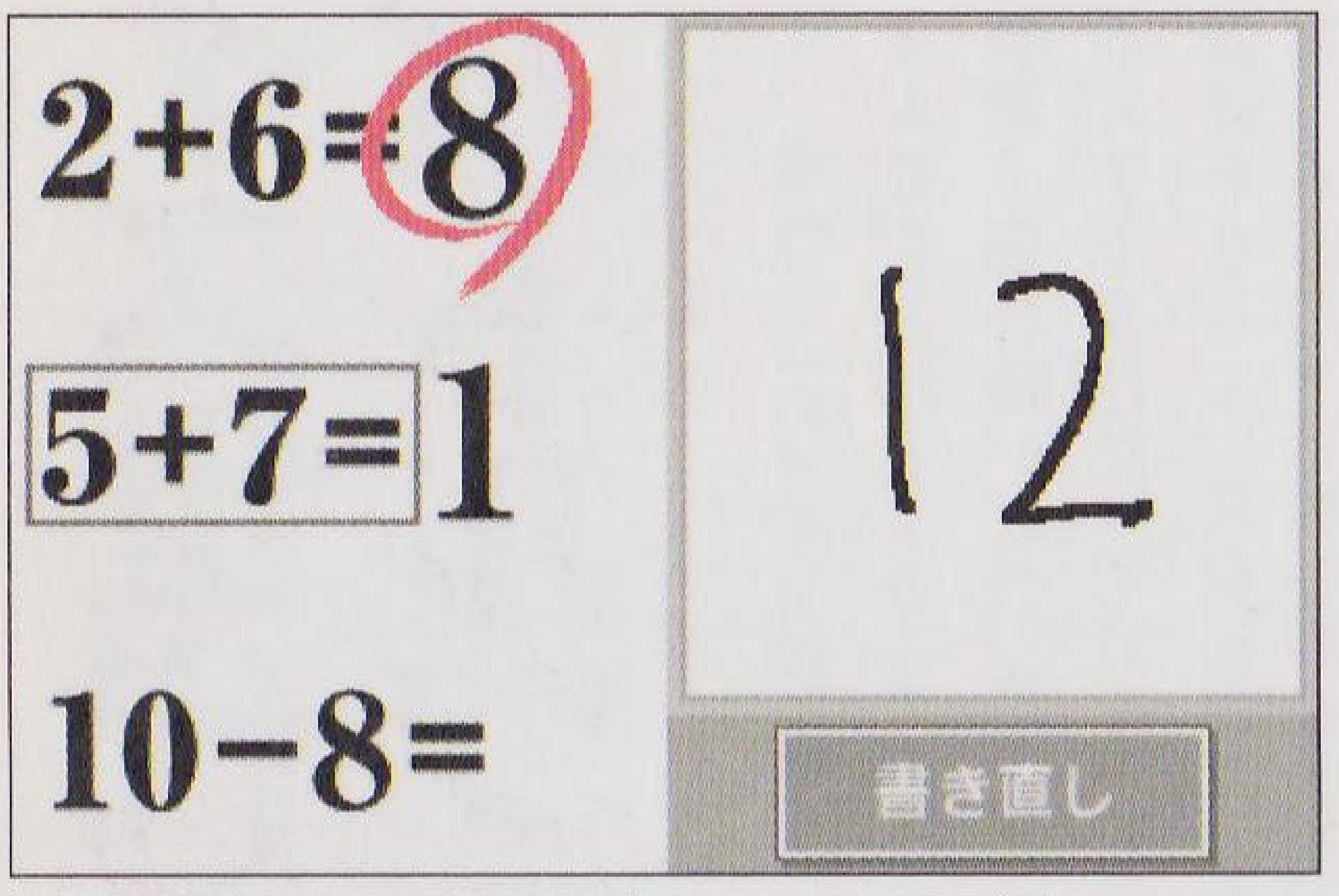
ＤＳ楽引辞典
ジETC　メ任天堂
¥4,800円（5%税込）



やわらかあたま塾
ジETC　メ任天堂
¥2,800円（5%税込）



えいご漬け
ジETC　メ任天堂
¥3,800円（5%税込）

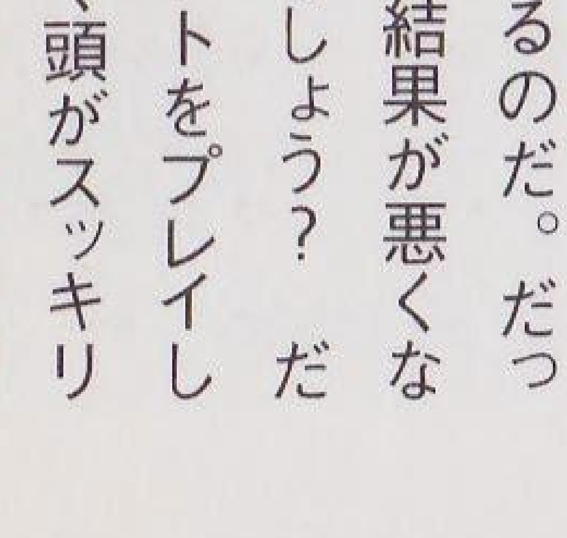


こんな簡単な問題でも、いざプレイすると間違えること多々

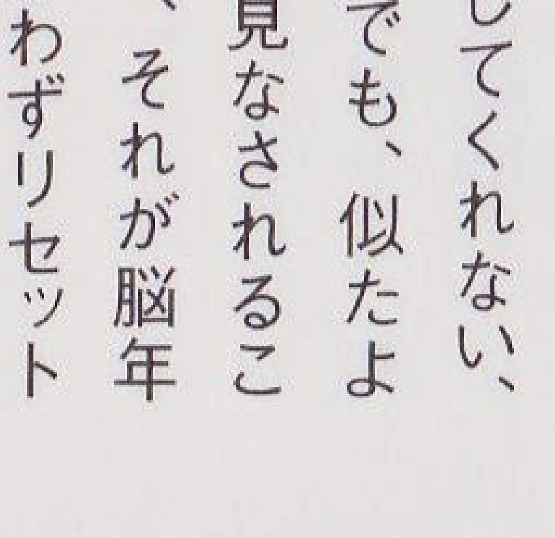
も本来はシニア層向けのソフトだと言える。脳年齢は、「脳年齢チェック」で計測される。基本的には一日1回、数種類用意されたトレーニングの中から3種類がランダムに出題される。問題も多く、さらにプレイ日数によって新たなトレーニングが出現するので長く続けられる。どのトレーニングも、落ち着いて考えればそれほど難しくないが、これが意外なほど間違うことがある。この微妙なさじ加減というか、まさに脳の隙間を縫ったようなポイントを攻めてくるのだ。どのトレーニングでも、決して高度な記憶力や計算能力は要求されない。ものすごくハードルは低い。なのに、実際の年齢よりも10歳も20歳も上の脳年齢が表示されることがある。しかも、記録される脳年齢は1日1回。悔しいから、翌日もチャレンジ。しかもデータを蓄積していくことで、脳年齢の推移がグラフ表示される。気がつけば日課になっている人も多い。もちろん、最初は慣れの問題だがマイクの使い方や、タッチペン入力のあいまいさにいらつくこともある。自分では正しく言っているつもりでも、マイクが認識しづらかったり、タッチペンも正解を書いているのに認識してくれない、逆にド忘れした漢字でも、似たように書ければ正解と見なされることもあるけど。だが、それが脳年齢チェック中だと、思わずリセットしたい衝動に駆られるのだ。だって、〝検査官〟のせいで結果が悪くなるのは納得いかないでしょう？　だけど、確かにこのソフトをプレイしたあとは、なんとなく頭がスッキリしたような気分になるのは不思議。

活性化した脳をひと休み『役満ＤＳ』

うっかりすると見逃してしまうが、実はこのゲームはれっきとしたマリオシリーズ。対戦できるＣＯＭキャラは、マリオやルイージ、ピーチ姫にクッパやワリオなどだ。もちろん、麻雀ゲームとしても完成度は高い。本格的四人打ち麻雀で、ＤＳの通信機能を使えば、ソフトが1本でも4人対局が可能。初心者から上級者まで至れり尽くせりな仕様だ。タッチペンで捨牌できるのも、リアルで楽しい。



自分のプレイスタイルに合ったルール設定も可能



初心者には、じゅげむが丁寧に指導してくれる

ウルトラクイズ世代を直撃する熱血クイズバトルツアー！

Text by 池谷勇人



このクイズ野郎っ!!
ジクイズ　メナムコ
¥5,040円（5%税込）

百億円orダイ！クイズ王の栄冠は誰の手に

80年代のクイズブームを支えた番組のひとつに、日本テレビの「アメリカ横断ウルトラクイズ」があった。「知力、体力、時の運」を合言葉に、アメリカ大陸を横断しながらさまざまなクイズバトルを勝ち抜いていくという、空前のスケールで開催された伝説のクイズ番組―

―。本作『このクイズ野郎っ!!』は、そんな「ウルトラクイズ」のノリを色濃く受け継いだ（パロった？）クイズゲームとなっている。一次予選はもちろん、スタジアムのグラウンドを使った全員参加の○×クイズ、二次予選は飛行機の搭乗権を賭けたタイマン対決と、出題されるクイズはいずれも「ウルトラクイズ世代」なら思わずテンションが上がってしまうモノばかり。全9ラウンドの長丁場にもかかわらず、セーブやコンティニューのたぐいは一切ナシ（「中断」は可）という容赦のなさも、同番組の過酷さをよく表している。

本作ならではの要素としては、とびきり濃ゆい登場キャラや、「負ければ死」のブッ飛んだ設定などが挙げられる。ちょっと少年誌的すぎる展開が鼻についたりもするが、「先が見たい」と思わせる仕掛けとしては上々だろう。問題形式も、通常の四択問題のみにとどまらず、マッチ棒クイズや間違い探しなど、タッチペンならではのユニークな問題を豊富に収録。最大8人までのDSダウンロードプレイにも対応しており、これ1本あれば即席クイズ大会が開けてしまうのも面白い。たまにはテレビで「見る」だけでなく、自分でクイズに「参加する」楽しさも味わってみてはいかが？



登場キャラの「濃さ」は好みが分かれるところ？

今さら聞けないニンテンドーDS 2大キーワード

●すれちがい通信

DSに搭載されたワイヤレス機能のひとつ。この機能に対応したソフトを持った人同士がすれ違うことで、特定のデータのやりとりをすることができる。実際にはなかなか同じソフトで「すれちがい通信」設定したDSユーザーと“すれ違う”のは難しいため、各地のゲームショップや駅構内などに「すれちがい中継所」が設置されている。また任天堂提供の特典データなども、この「すれちがい中継所」で配信されることもあるので、詳しくは任天堂ホームページで確認しよう。

●ニンテンドーWi-Fiコネクション

DS搭載のワイヤレス機能を使って、インターネット通信

冒険が4人の兄妹を冬の世界で待っている

Text by 飴尾拓朗



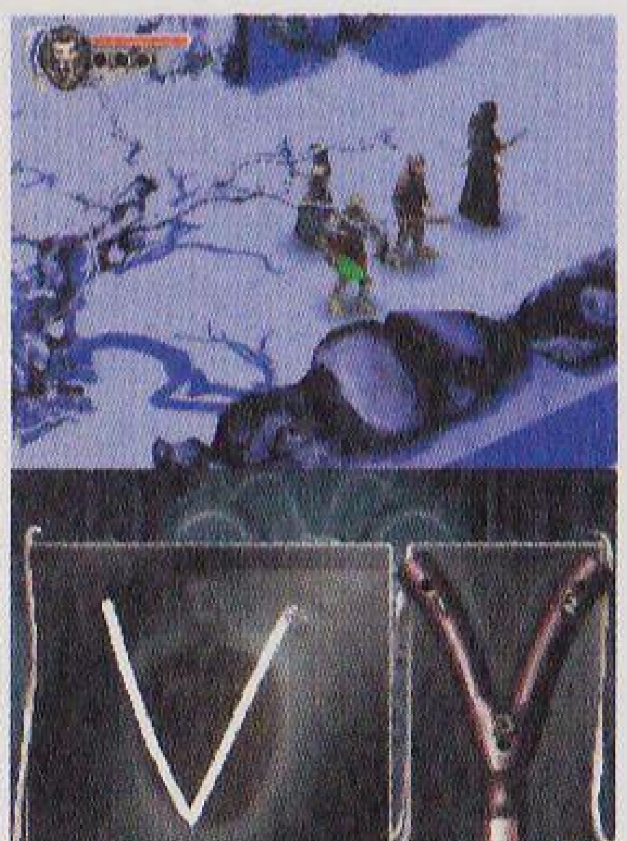
ナルニア国物語／第1章：ライオンと魔女
ジRPG　メD3・パブリッシャー
¥5,040円（5%税込）

スキルを学んで異世界を生き抜く

疎開先で見つけた衣装ダンスの奥に広がったファンタジー世界が舞台のリアルタイムRPG。白い魔女に支配されたナルニア国に迷い込んだ末っ子のルーシーが、不思議な風貌をしたタムナスさんと出会うところから物語は始まる。ナルニア国との行き来を繰り返すうち、彼女たちがナルニアを救うキーパーソンであることを知る……。

ゲームは、一緒に行動している4人から状況に応じて1人を選んで、目の前に立ちはだかる敵を倒しながら定められた目的を達成していく。『ドラクエ』などのコマンド入力型RPGと違い、敵と遭遇した瞬間に待ったなしの戦闘が開始される。ナルニア国の不思議な住人たちや動物たちの様々な種族の長が、兄妹たちの助けを待っている。彼らの悩みごとを解決するたびに兄妹たちは彼らと共に行動したり、新しいスキルを習得することが可能だ。習得できるスキルはステータス補正に関するものが多いが、ルーシーだけはタッチペンを用いることで「魔法」や「コーディアル（葦笛）」といった新しい能力を使えるようになる。

簡潔なゲームシステムも相まって、キャラクターの成長を肌で感じることができ、最小限のヒントだけをたよりに試行錯誤しながら謎解きをしていくプロセスは、昨今のRPGとは違った新鮮さが味わえる。DS本体と手の間にタッチペンを挟んでせわしく手を動かすうちに、殺伐としたライトノベルやハードな物語ではなく、絵本を読み解いているようなプレイ感覚に浸ることができるだろう。



魔法を発動させるためにタッチペンを使用する

をする機能。「すれちがい通信」と違い、世界中のDSユーザーとコミュニケーションできる。この機能を利用するには、インターネット接続環境が必要だが、それ以外は無料というのが嬉しい。自宅にインターネットが引かれていて、各種の無線LANアクセスポイントがあるなら、そのまま利用できる。無線LANがない場合は、インターネットに接続しているパソコンに別売りの「ニンテンドーWi-Fi USBコネクタ」を付けることで利用できるようになる。自宅にインターネットがなくても、家電量販店や総合スーパー、玩具店などに設置された「ニンテンドーWi-Fiステーション」で無料で利用できる。また日本各地のFREESPOTでも原則無料での利用が可能だ。さらに6月発売予定の「ニンテンドーDSブラウザー」（仮称）を使うことで、DSでインターネットを閲覧できるようにもなる予定だ。

Tales of Eternia ONLINE

正式サービス中／1ヶ月及び30日間1,500円
PC
公式HP http://www.toeo.jp/
クライアントは公式HPからダウンロードのほか、パッケージでも販売中(オープンプライス)



『エターニア』をベースにしたMMORPG

MMORPG第一弾に人気シリーズを採用したナムコ。ベースとなるのはPSで発売された同シリーズの『エターニア』で、世界観の共有のほか、コンシューマで登場したキャラクターも登場するかもしれない？　アクション性の高い戦闘、シリーズ特有のシステムを取り込んだ内容になっている。



系統は2Dのアクション要素の強いMMORPG。ソロよりPT推奨



装備によってキャラクターの外見が変化する、アバター的な要素も含んでいる

職業紹介

職業により能力やスキルが異なる。自分に合う職を選ぼう。

戦士

戦士の特徴は、防御と敵の注意を引くスキルが挙げられる。パーティでは晶霊術士に敵が行かないように注意を引き、防御を固めることで魔晶霊術士は安心して強力な攻撃スキルを使用できる。ただし防御は高いものの、剣士にくらべると少し攻撃力が低い。



『Tales』シリーズ初のオンラインゲーム!!

インフェリアを舞台に冒険の幕があく

コンシューマの老舗メーカー、ナムコがいよいよPCのオンラインゲームに参入。第一弾は人気のRPGをオンラインベースに乗せた、『Tales of Eternia ONLINE』だ

戦闘はオンラインリニアモーションバトル

シリーズの顔とも言えるリニアモーションバトルシステムをオンラインに適用し、MMORPGにありがちなオートアタックを見ているだけ、ということはない。攻撃とスキルを組み合わせることでコンボとなり、特定のコンボによってはHPやTPが回復するなどの要素が加えられている。



戦士、剣士、格闘家はコンボを駆使した戦いが基本。スキルの使い方が重要



聖晶霊術士と魔晶霊術士はHP回復や強力な攻撃スキルが使えるが、打たれ弱い

パーティプレイのススメ

5つの職業の役割が非常にはっきりしているのが特徴とも言える本作。剣士、戦士、格闘家は直接敵と戦うことに長けているが回復手段に乏しい。また聖晶霊術士と魔晶霊術士はスキルが強いものの、防御力が低い。そこでパーティプレイがオススメだ。前衛が敵を引きつけ、聖晶霊術士がサポートし、魔晶霊術士がとどめを刺す。安全でかつ効率よく経験値が稼げる。



戦士は盾、剣士は攻撃、格闘家は敵のスキルを妨害するのが得意な分野。各晶霊術士を守ることも重要な役目だ



瞬間に大きくHPを回復できるのは聖晶霊術士のみ。またどの前衛よりも大きなダメージをたたきだせるのが魔晶霊術士

剣士

剣士は戦士とは逆に防御より攻撃に比重を置いた職業。短剣、剣、槍、矛槍、大剣など、数多くの武器を使いこなせるものの、命中率に若干の不安が残る。聖晶霊術士の命中率アップのサポートがあれば問題ないのと、防御の弱さを考えるとパーティプレイがオススメだ。



TOEOの特徴的なシステム

キークエスト
原作となる『テイルズ オブ エターニア』と『TOEO』を結ぶストーリー

キークエストとは、ストーリーの根幹となる連続したクエストのこと。これを進めることで行動範囲が広がっていく。ただし実行できるレベル制限がある。強力な敵との戦闘もあるので、準備は万全に整えてから行くこと。



レニイ
姉のロレッタには逆らえない、けなげな弟レニイ

ロレッタ
国を滅ぼした敵を倒す旅の途中でプレイヤーと出会う



キークエストの、まさに鍵を握る姉弟ロレッタとレニイ

チャット
フェイスチャットでコミュニケーションアップ！

『テイルズ』シリーズ特有のフェイスチャットも用意。キャラクター作成時にフェイスが設定できるので、お気に入りのタイプを選ぼう。また、チャットルームも作れるので、コミュニケーションツールとして活用できる。



フェイス表示の有無の設定も可能。邪魔と感じた人は消してしまえばよい

PENクエスト
NPCと協力してクエストクリアを目指す

クエストを受けるとNPCキャラクターが同伴し、一緒にクエストクリアを目指すことになる。戦闘にも協力してくれるので、時としては守らなければならなく、時として強力な力として役に立ってくれる。



NPCが倒されないように戦うのがクリアのコツ

格闘家



剣士と戦士の中間的な存在。ただし手数の多さでは他の上を行く。またTPが比較的多く、スキルを連発できるので、プレイしていて楽しい。若干の回復と、敵のスキル妨害があるので、使いどころによっては非常に強い。

その他

強敵と、戦う前に口にする料理の味は、ひと味ちがう

シリーズの人気システムの料理も実装。料理は食材とレシピを調達することから始まる。料理は能力を変化させ、場合によってはマイナスの効果を持つものもある。

本作オリジナルのシステムとしてキャラクターが倒されてしまったときに、町まで"おんぶ"してもらうことが可能。特に高レベル時の経験値ロストは非常に大きいので、助けを求めている人がいたらおんぶしてあげてみては？



料理には恐怖のやみ鍋も。食材の指定はなく、好き勝手に作れるが、マイナス効果も多い

自腹で課金！仕事を超えてプレイ中

このタイトルはオープンβからプレイしていたが、まず感じるのはパーティプレイの比重が重いところ。昨今はソロで体力回復剤をがぶ飲みするゲームが多い中、これは個人的にポイント高し。ソロ重視ならコンシューマゲームやれ！ってタイプなので。次にお金に関して厳しい！ レベルが上がると強い武具が装備できるのだが、クエストなどを積極的にクリアしないとなかなかお金はたまらない。このお金に関してはもっとゆるくしてもらえませんかね？



他のMMORPG同様に、キャラクターが倒れたときに経験値が減るペナルティをおんぶすることでなしにできる



聖晶霊術士

サポート役としてパーティにひとりは欲しい職業。回復だけでなく、命中率アップや攻撃力アップなど、全体の底上げとしての能力が地味だが強い。ただし攻撃面は厳しく、ソロで活動するのはあまりオススメできない。

魔晶霊術士

攻撃スキルに特化した職業。他の職業では出せないダメージを敵に与えることができるものの、その分TPの消費も激しい。また敵を弱体化するスキルも秀逸。移動低下や命中率ダウンなど、パーティ戦で効果的なものが多い。

発売記念企画第2弾!!

Xbox360 検温しちゃうぞ♥

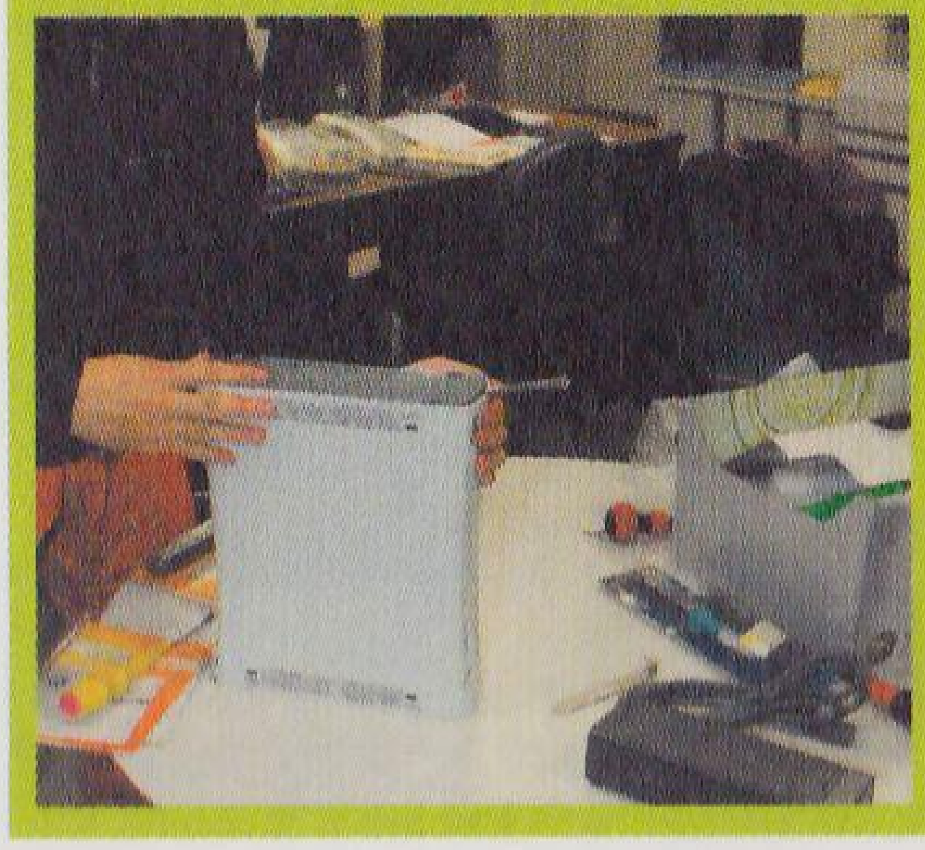


360の熱問題を徹底的に究明する!

苦戦が伝えられるXbox360だが、そのひとつの要因に「熱暴走による強制シャットダウン問題」がある。これは、マイクロソフトも一部の個体で発生することを認めているが、全部のXbox360が通常プレイ条件で落ちることはない、としている。

では、強制シャットダウンは、どのような環境化なら発生するのか。前回分解したXbox360を使って実験してみたぞ。

ちなみに前回は……



Xbox360を、速攻解体するという暴挙に出た編集部。分解したところで前回は終了。今回は、ついに熱関係の実験へと突入！

熱暴走するってホントなの？実際に計ってみました!!

Xbox360は熱処理について問題があるらしい。すでにさまざまなレポートが出回っているので、これは確実なのだろう。だが、熱問題によるマシントラブルは、本当に通常の使用条件で起こるのだろうか。

そういった疑問を具体的に調査することで明確にする。

作業内容は次のとおり。

①前号で解体したXbox360のCPUに温度計のセンサーを挟み込む
②実際に起動させ、プレイ中の温度変化を見る
③起動時にはある程度の負荷処理が期待できそうなソフトを選ぶ
④横置きと縦置きについて調べる
⑤本体周りに物を置いているケースを考慮し、似た状況を作り、これもまた調査する

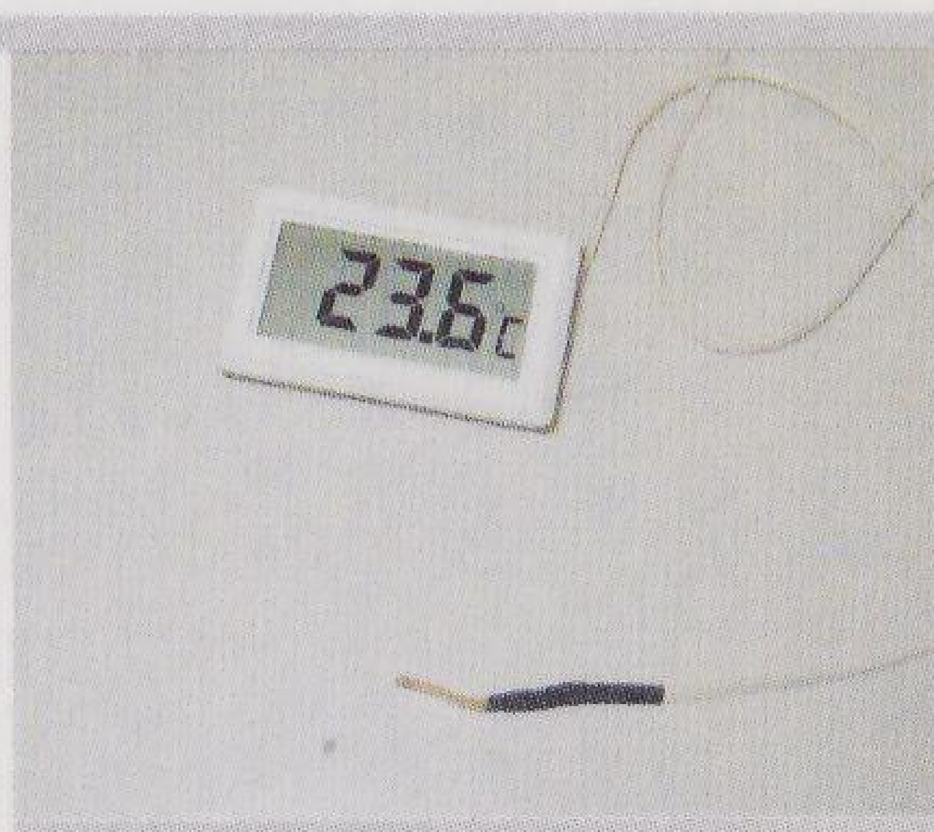
以上が主な作業内容だ。それでは早速レポートしていこう。



何事もなかったかのように本体を組み直す。硬いデス



センサーをCPU付近に設置して実験スタート



使用するのはこの温度計。この時点で23.6度を計測

Xbox360の耐熱奮闘記

実験 START!!

横置き状態で実験開始。起動直後に50度まで上昇



横置きでは最高で59・9度という結果に。まあ普通かな



問題があると言われる縦置きにシフト。起動すると……



縦置きでの最高は62・4度。横置きに比べ若干熱いぞ



壁際の設置を想定し、背面のダクトをふさいでみることに



急速に上昇。70度オーバーを記録するも動作は良好



高温状況を再現するためにこんなこともやってみました



遂に80度を突破！ 同時に画面暗転した！



無理は禁物！環境を整えましょう

やはり横置きに比べ、縦置きのほうが内部温度は多少高い。本体下部のメッシュがふさがり、熱処理の効率が落ちたからだ。背面ファンをふさぐと、さらに温度は上昇。だが、いずれの環境下でも、ゲームのプレイ自体は問題なくできた。

では、どこまでやれば落ちるのか？ というわけで、本体上にジャケットを置いてみた。ちなみに、ジャケットと本体の間の気温は約40度強。この環境では起動直後にCPU付近温度が80度を超え、数秒後に画面が暗転！ 強制シャットダウンを再現できた。

さて、今回の実験結果は「気温40度強の部屋で、風通しの著しく悪い場所に設置すれば落ちる」というところに落ち着いた。つまり、よほどの無理をしなければ、普通にプレイする分には問題ない。だが、本体の設置条件によっては、確実に本体内部の温度は上昇することも事実。注意は必要だ。

ゲーム批評

2006. May. Vol.68

CONTENTS

「悪趣味ゲーム紀行」「キャラ萌え紫電房」「ゲーム業界裏事情」はお休みさせていただきます。



COVER ILLUSTRATION　From『MonsterHunter2』

ハード略称
PS:プレイステーション　PS2:プレイステーション2　PSP：PSP　DC:ドリームキャスト
SS:セガサターン　XBOX:XBOX　Xbox360:Xbox360　GC:ゲームキューブ
N64:ニンテンドウ64　SFC:スーパーファミコン　FC:ファミコン　GB:ゲームボーイ
GBA:GBアドバンス　DS:ニンテンドーDS　WS:ワンダースワン　NG:ネオジオ
NGP:ネオジオポケット　PC:パソコン　AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング　ARPG:アクションRPG　SRPG:シミュレーションRPG
SLG:シミュレーション　AVG:アドベンチャー　STG:シューティング
3DSTG:3Dシューティング　ACG:アクション　格闘:格闘アクション
ETC:その他

リーマンハンターが行く

R25世代的『MH2』のサバイバル術指南！

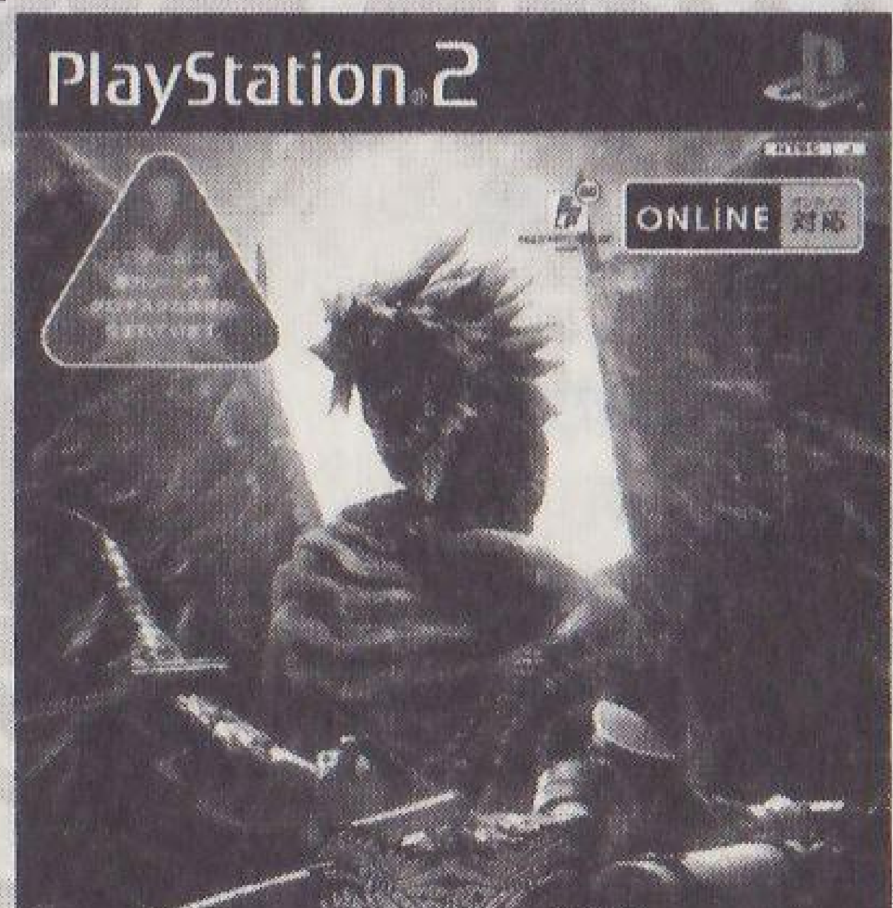


弱肉強食の『MH2』にリーマン魂で挑む！

発売から一ヵ月半、すでに古龍種との戦いに明け暮れている人も多いだろう。しかしまだ未体験の人、または難しくて先へ進めない人もいるだろう。狩られる前に狩れ、弱肉強食を地で行く『モンスターハンター2』（以下、『MH2』）は、まさに現代社会に通じるサバイバル根性を試される。ここでは、そんな『MH2』を現代社会のハンター、サラリーマン的思考で紹介していく。

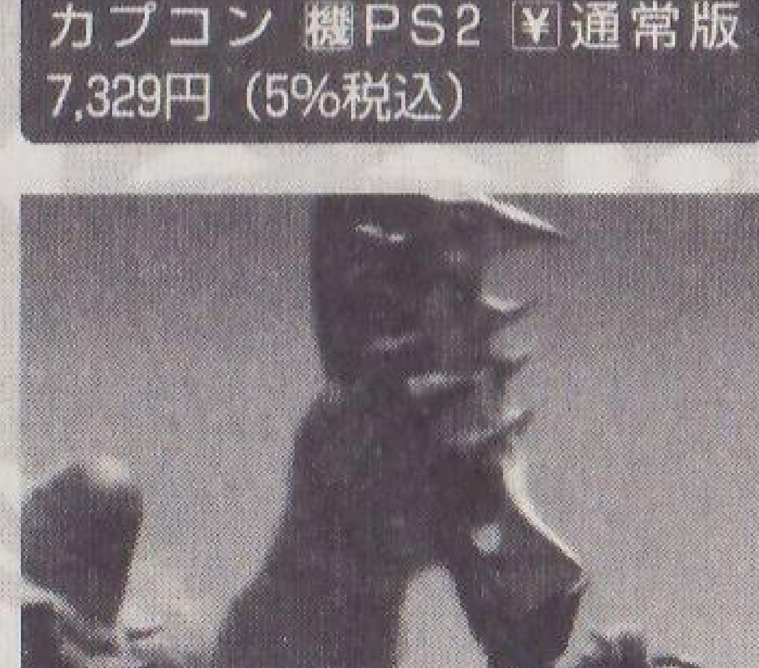
発売2日で50万本達成はだてじゃない！

シリーズ4作目となる本作。剣やランスなどの武器を駆使して巨大な龍と戦うACGだ。弓や狩猟笛、ガンランスなどの武器の追加、時間の概念の導入、武器と防具の強化など、新規要素のほかに前作となる『モンスターハンターP』と連動している。



データ

ジ ハンティングアクション メ カプコン 機 PS2 ¥ 通常版 7,329円（5%税込）



モンスターが盛りだくさん！ キレイなムービーも気分を高揚させる



ひとつ上のランクを目指すリーマンハンター

3つの心得

サラリーマンの基本、「報・連・相」のごとく『MH2』にも押さえておきたい基本的な事項がある。逆に言えば、この基本さえマスターすれば、ひとつ上いくエリートハンターも夢ではない!

TPOに合わせた行動が重要

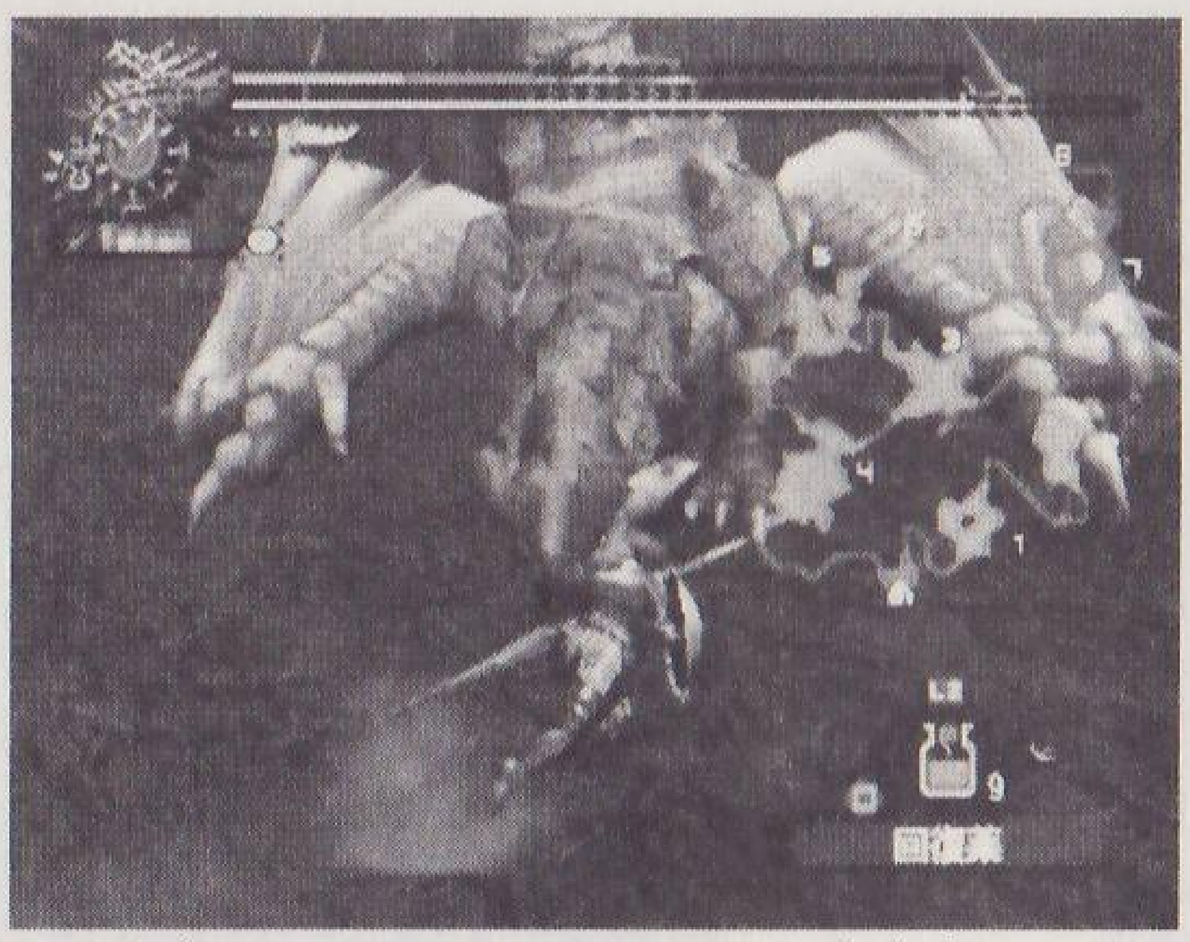
TPOといえばサラリーマンの基本と言える造語だ。それぞれ時間、場所、場合の頭文字をとった言葉だが、大事な会議にラフな格好で、遅刻し、資料に目を通さないで出席する人はまずいないだろう。これは『MH2』の世界でも通用する。『MH2』流TPOを紹介しよう。


狩りの舞台には砂漠や火山といった危険な場所も多い。TPOに合わせた戦いと装備が重要なのだ

くわしくはP22へ

分析と戦略が勝利のカギだ

特に営業職の人は当たり前だと思うが、お客やクライアントの分析は非常に重要な行為だ。たとえばノートパソコンを求めにきたお客に冷蔵庫を薦めるのは愚の骨頂だろう。同様に『MH2』でも対象のモンスター（お客）を分析し、戦う（商品を薦める）ことが重要。相手を知れば弱点も見えてくる。


このように、モンスターの正面から突進するのはお薦めできない。正面突破だけが戦い方ではないのだ

くわしくはP24へ

自分の得意な分野を伸ばす

自分はどのような仕事に向いているのか？　これは社会人にとって非常に重要だ。営業が得意なのに事務職では才能の浪費。『MH2』でも武器によって操作方法、戦い方が異なる。自分が得意な武器や戦い方を見つけることで、てこずっていたモンスターを、簡単に倒すことも不可能ではない。


今作で初登場の狩猟笛。笛を奏でて能力を強化できるが、操作は他の武器と比べて特殊と言える

くわしくはP26へ

TPOに合わせた行動が重要

今作から季節と時間の概念が導入され、またマップも雪山や塔などが追加された。今まで以上に過酷な戦いを余儀なくされるので、TPOが重要となる。



ジャングルの昼。甲殻種のヤオザミがいる

同じジャングルの夜では、ヤオザミに代わってランポスが待ち構えている

夜　昼

Time —時間—

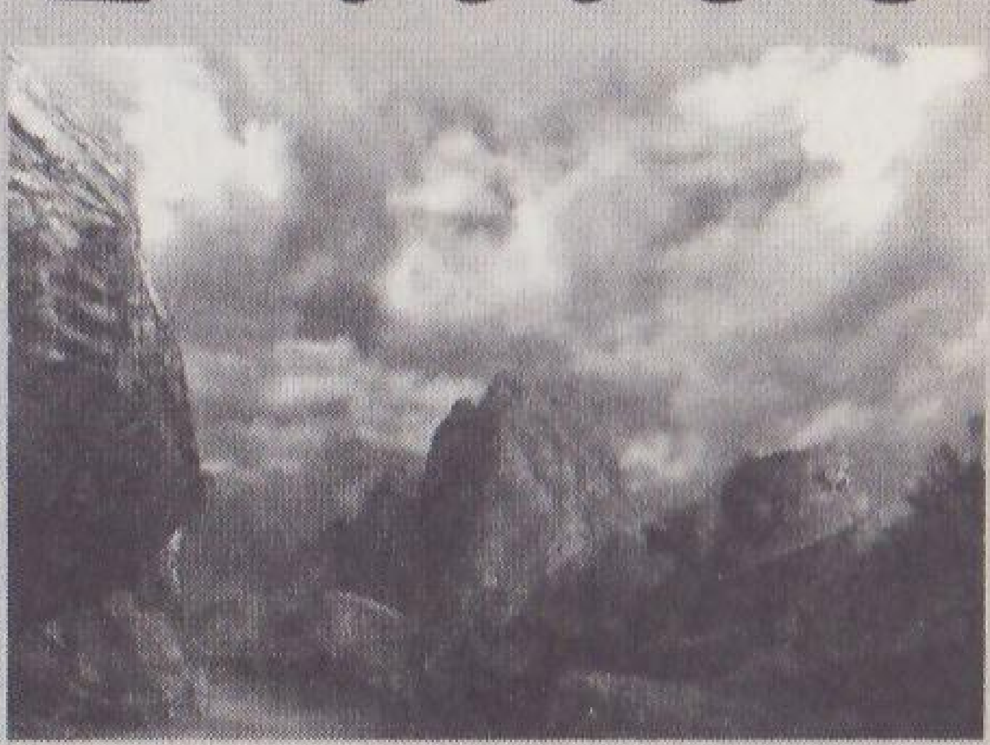
適切な季節と時間を見極めろ！



時間厳守は社会人の基本！　これは『MH2』においても同様だ。クエストには時間制限があり、時間内に目標を達成できないと失敗となる。またゲーム全体を通して時の概念があり、季節と昼夜が変化する。季節は登場するモンスターの種類の変化のほか、採集できるアイテム等も変わる。さらに昼夜はモンスターの変化のほかに、一部入れないエリアがある。どちらにも言えることだが、登場するモンスターが違うと、同じクエストでも難易度が激変する。

Place —マップ—

戦いの場の特性を知るべし！



マップの把握も大切だ。大事な会議に資料も持たずに行く社会人はいないだろう。同様に、狩り場はジャングルや砂漠、火山など多種多様あり、しかも見た目の変化だけでなく、その場によってさまざまなペナルティが存在する。砂漠や火山では暑さによって体力が常に減少し続け、夜の沼は毒が発生し、触れると体力が減少。ただし、暑さによる体力の減少はクーラードリンクで防げ、毒は解毒薬で治すことが可能。場所と時間に合わせたアイテムの用意が必要。

極寒の雪山



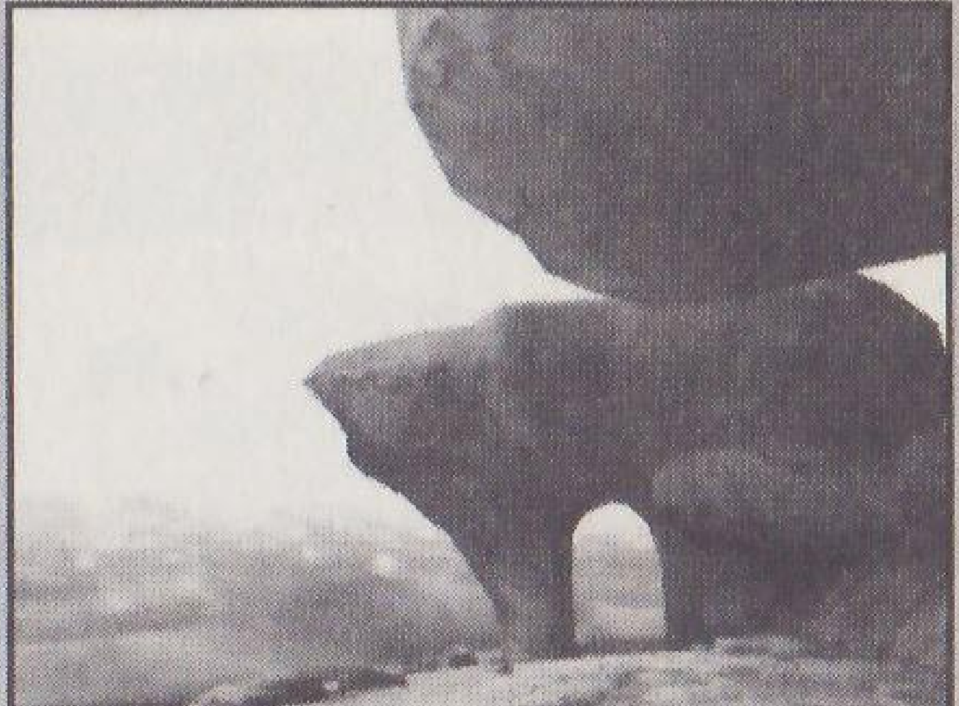
砂漠とは逆に、寒さでスタミナの最大値減少が早くなる

有毒の沼地



昼間はなんでもないが夜になると毒に変化する場所がある

灼熱の砂漠

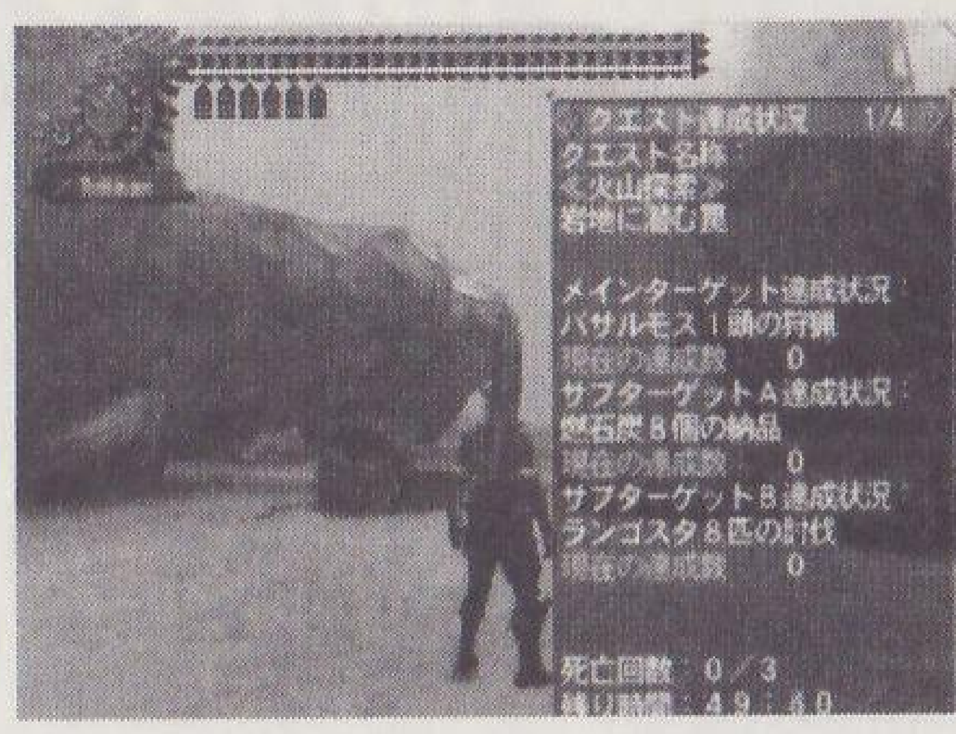


砂漠で必須のクーラードリンクは氷結晶＋にが虫で合成可

―― 場合 ――
Occasion

状況や局面を理解すべし!

大事な商談にフリースとジーンズで行く社会人はいないだろう。



場合の把握はとても重要。クエストを受けるときに表示される場所、ターゲット、時間などを正しく理解し、場合によってはアイテムを用意し、装備を変更すること。特に装備の変更によりモンスターの倒しやすさは激変する。例として鎧竜種バサルモス、グラビモスが挙げられる。この2種は突進と範囲攻撃、ブレスによる攻撃がメインだが、範囲攻撃があるため、片手剣や太刀などの近接武器では苦戦を強いられる。しかしボウガンや弓などの遠距離攻撃では動きが遅い分、倒すのは比較的楽である。

時間の流れ

温暖期 ◀ 寒冷期 ◀ 繁殖期

温暖期		寒冷期		繁殖期	
昼	夜	昼	夜	昼	夜


砂漠は温暖期には熱すぎて入れない。季節は時間とともに変化するので、他のクエストを進めるとよい

複数の武器に慣れておくべし

今作は武器の種類が11種と多く、それぞれ特性があるのですべてを極めるには時間がかかる。そこでお薦めが片手剣とライトボウガンだ。どちらも回避能力が高く、隙が少ないので初心者でも十分戦える。もちろんひとつの武器を極める道もアリだ。

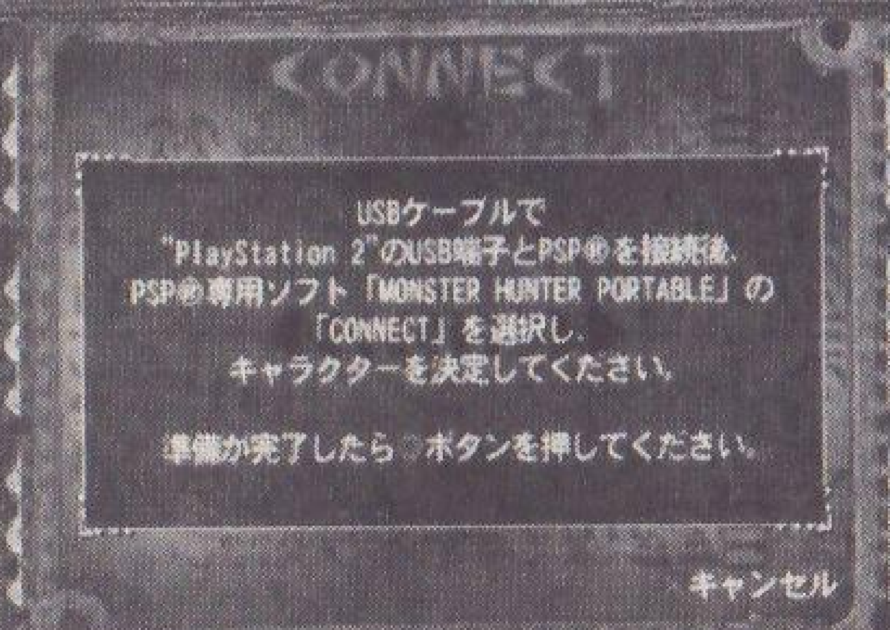

見た目のかっこよさと、新鮮さから人気の弓だが、実際に扱うとなると雑魚でも簡単に死ねる難しさ。どの武器でも慣れは必要だが、比較的楽なのは片手剣や大剣、ランス、ライトボウガンだ

対バサルモス戦はライト、ヘビーボウガンが超オススメ! 突進を回避すれば撃ち放題である。またフルフルもボウガン系が楽。逆にイャンクックなどの動きの早いモンスターが苦手だ

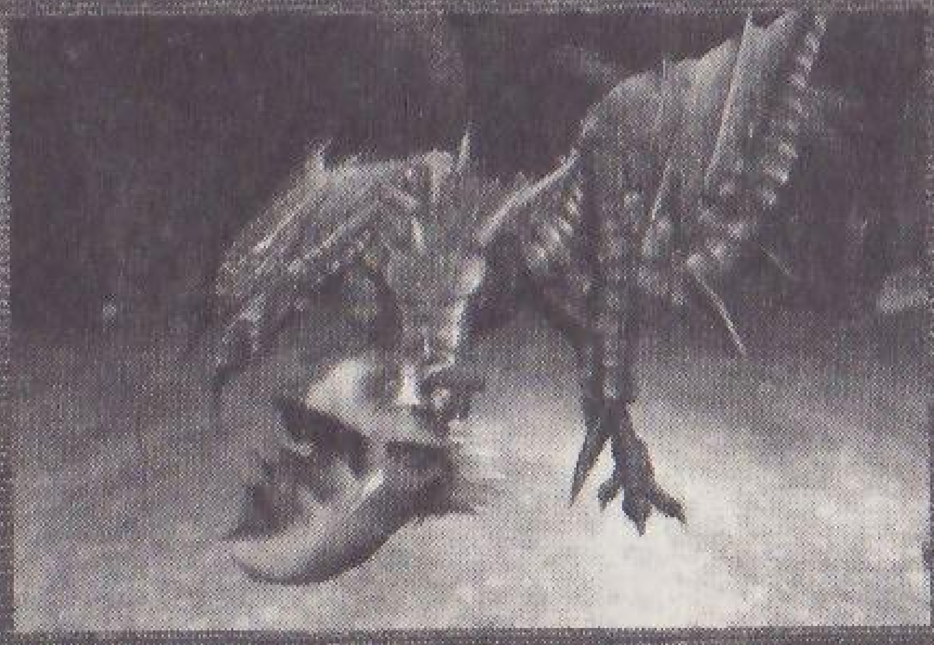


『モンスターハンターP』とつなげてみました

『MHP』のCMでアンタッチャブルが「ドスともつながります!」と言っていたとおり、PSPとPS2をUSBで接続することでお店で売っているアイテムや新種が登場する。



接続するケーブルは市販の安いものでも十分。接続はメニューからCONNECTを選択すればよい。また『モンスターハンター』『モンスターハンターG』のセーブデータがメモリーカードにあるとうれしいオマケがもらえる


PSP連動のひとつの目玉として、イャンガルルカという、イャンクック亜種との戦いがクエストとして登場（画面は『MH2』）

分析と戦略が勝利のカギだ

対象を分析し、必要となるアイテムをそろえる。基本中の基本だが、これさえできればクリアも夢じゃない



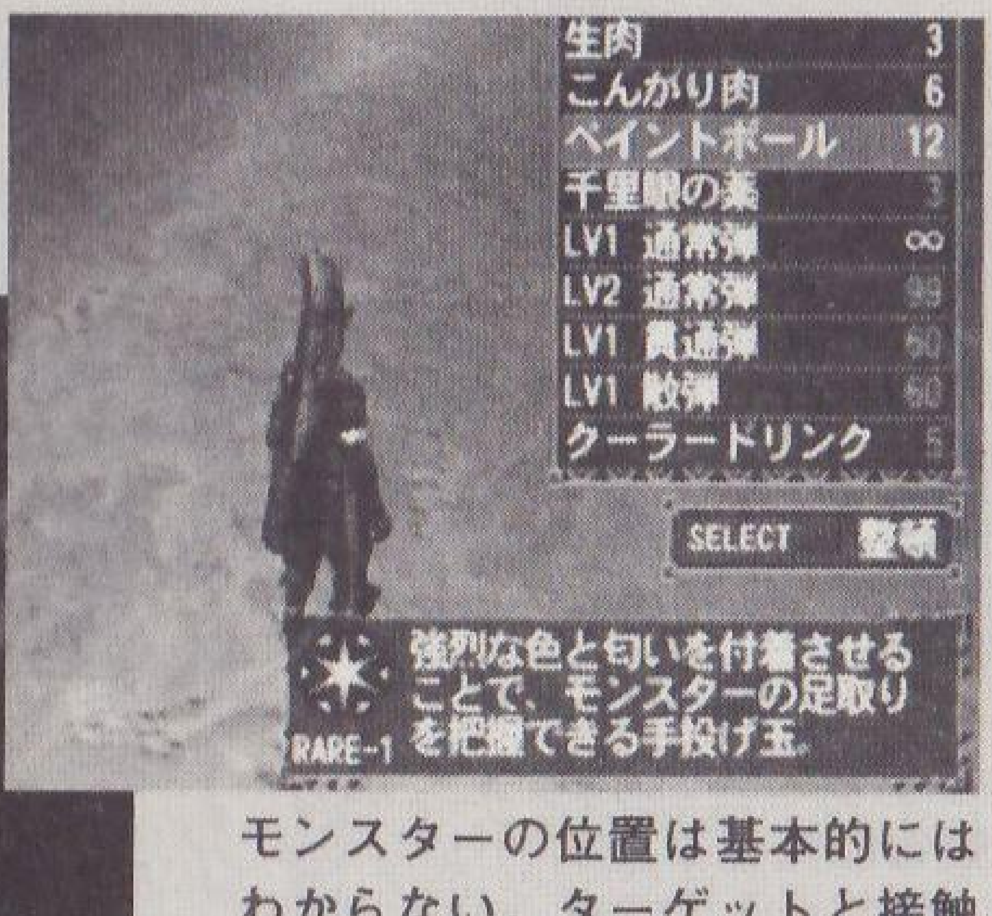
相手の動向をうかがい的確な対処をすべし

お客やクライアントのニーズを把握し、対応することは、できるサラリーマンに必須のスキルだ。『MH2』ではモンスターの攻撃パターンを把握し、どのように回避し、いつ攻撃するかを見極めることが勝利への第一歩だ。特に飛竜クラスのモンスターはダメージが大きく、後半では一撃で倒されてしまうほど。

しかしどの攻撃も前兆があり、必ず回避する方法がある。攻撃したい気持ちをこらえ、回避8割攻撃2割くらいで良い。また飛竜によっては弱点となるアイテムがある。例としては飛竜リオレイアなどには閃光玉が非常によく効く。効果的なアイテムの持ち込みも重要な戦略だ。

生息地域を把握すべし

ダメージを受けるとマップ内を逃げ回り、すみかで眠って体力を回復しようとする。回復されると厄介なので、寝ていたら攻撃を当てて起こすべし。そのためにも標的の行動範囲とすみかを把握だ！



モンスターの位置は基本的にはわからない。ターゲットと接触したら、まずはアイテムのペイントボールでマーキングだ



マーキングすることでマップ上のどこにターゲットがいるかが確認できる。逃げ回るモンスターもいるのでマーキングは重要

新たなる龍が立ちはだかる！

まさに暴君と言える圧倒的な力を持つ古龍種

新たな古龍として、さらに強力な種族が登場する。オフィシャルのHPやムービーで目にしている人も多いだろう陽炎龍 テオ・テスカトルだ。ほかにもクシャルダオラなどが存在する。



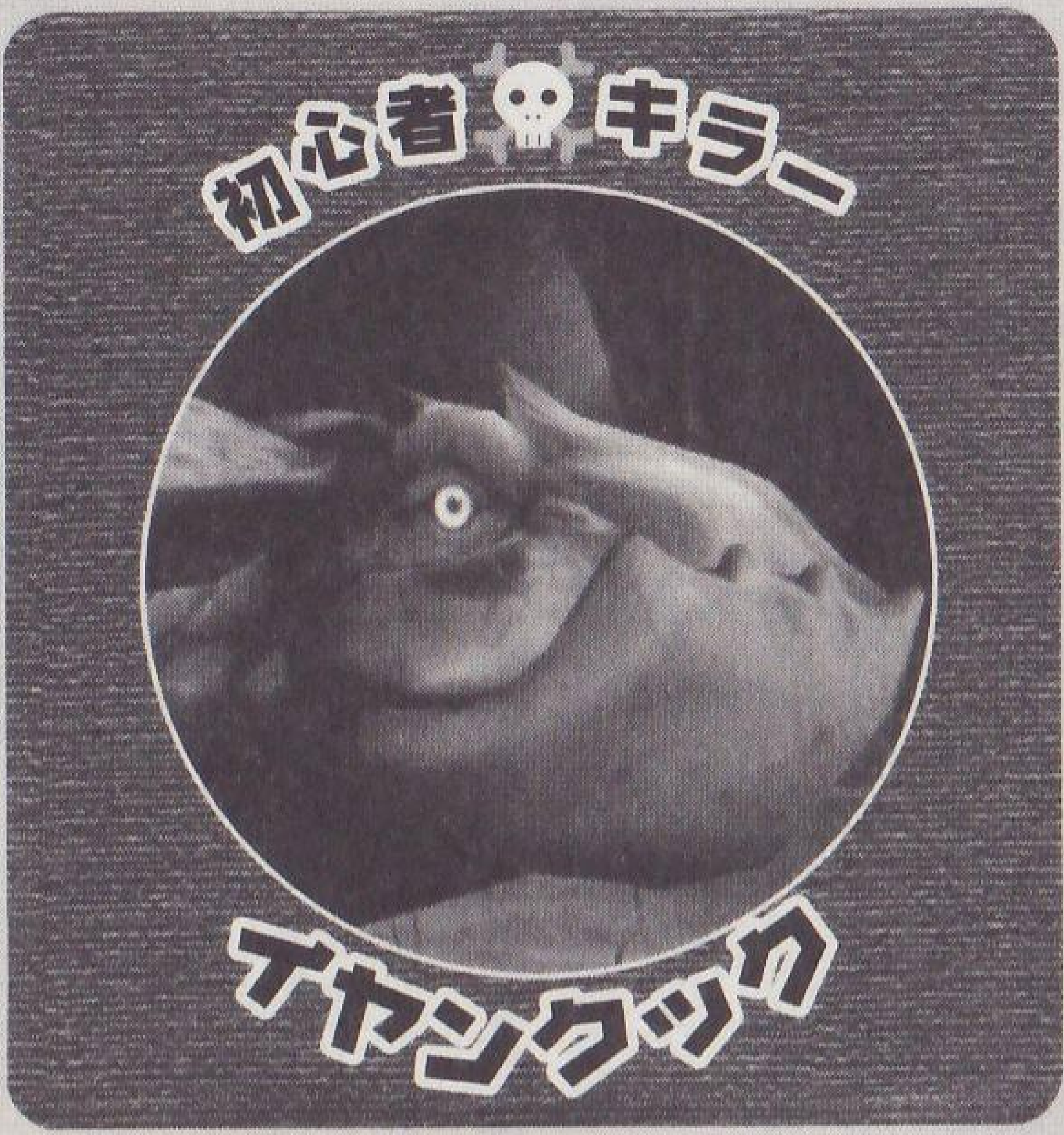


テオ・テスカトル

イャンクックで観察を実践

誰もが最初に対峙する飛竜であるイャンクック。雑魚とは比べられないほどケタ違いなHP、攻撃力の高さ、攻撃パターンの豊富さに、戸惑う人も多いだろう。まずはイャンクックの攻撃パターンを観察。

攻撃は①突進②くちばし攻撃③しっぽによる打撃④火炎のブレス⑤威嚇がメイン。①は距離があれば余裕で回避が可能。②はいくつかバリエーションがあり、その場でくちばしで突く、前方にジャンプしくちばしで突く、前方にジャンプし頭全体で攻撃してくる3パターンある。③は尻尾の回転方向が決まっているので、回避行動で簡単に避けられるだろう。また2回1セットになっている。④は通常時は前方へ1発、怒り時は左右に2発ずつ計4発撃ってくる。⑤は挑発するようにいななくだけ。いくつかバリエーションがあるものの、基本的にはこの5パターンだ。



反撃のチャンスはここだ!

●突進攻撃後●



突進後は倒れるので、ダッシュで接近して攻撃しまくれ！

●威嚇中は隙だらけ●



威嚇は攻撃ではないので接近して好きなだけ切り刻んでやろう

怒ったときは要注意

怒るとダメージが多くなり、スピードアップする。超危険。



くちばしから煙と炎があふれると怒っている証拠



イャンクックで一番注意したいのがくちばしによる攻撃だ。素早く隙が少ないため、反撃は厳しい

強力な腕力と牙で襲い来る！

多彩な攻撃と高い知能にてこずる牙獣種

今作から登場のサルのような姿をした牙獣種。ピンチになるとものすごい勢いで逃げ、体力を回復するイヤなモンスターだ。素早い一撃やジャンプ、突進と武器の種類によっては苦戦を強いられる。周りにいる手下もウザイ！



ドドブランゴ & ブランゴ

自分の得意な分野を伸ばす

自分の得意な分野を伸ばすことは、サラリーマンにとって重要なことだ。それは資格の取得であったり、スキルの習得に代表されるだろう。『MH2』でも自分の得意な分野（武器）を見つけることが重要だ。

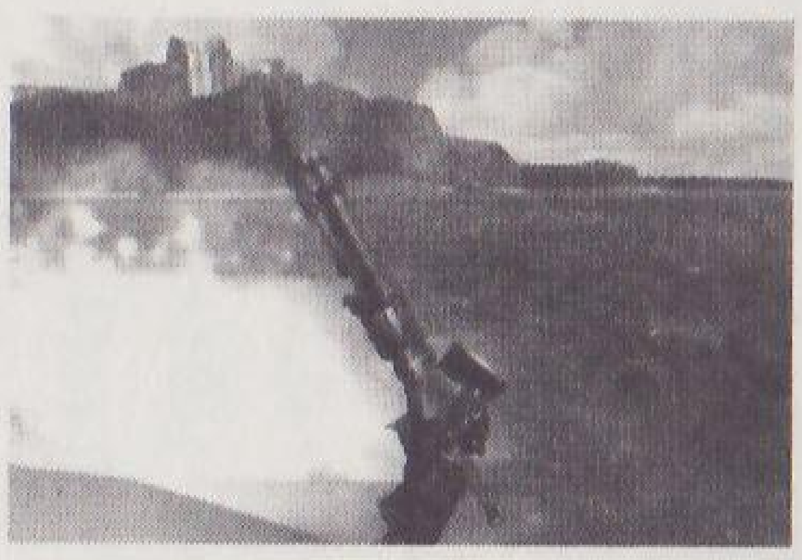
前で戦うか？後ろで支援か？

サラリーマンとはいえ、職種は膨大だ。それぞれの職種がタッグを組み、大きな仕事を達成する。これは『MH2』にも似ている部分があり、最前線で戦う矛、仲間を守る盾、バックアップする支援から成り立っている。特にオンラインでパーティを組むと、それぞれの武器によって役割が決まる。ただし、武器によって操作方法がまったく異なり、人によっては苦手な武器もあるだろう。自分が得意な武器を見つけ出せ！

堅実第一 守備派

片手剣・ランス・ガンランス

この武器の大きな特徴として、モンスターの攻撃を盾でガードできる点が挙げられる。ただしすべての攻撃をガードできるわけではなく、盾を構えている方向からの攻撃のみ、さらに攻撃の種類によって体勢を崩されてしまうこともある。またガードするとスタミナを大きく消費するので、この武器を使うときはスタミナにも注意。


ランスとボウガンのいいとこ取りしたガンランス。突きだけでなく砲撃も可能


今作から登場の太刀。連続攻撃と強力な気刃斬りがウリの武器だ

当たって砕けろ 攻撃派

双剣・大剣・太刀・ハンマー

大剣以外は基本的にガードという行為を行えない、攻撃特化型の武器だ。ハンマーはダメージが高く、双剣は鬼人化で攻撃力がアップ、太刀は連続攻撃が強く、大剣はためによるダメージアップが強力だ。ガードがないので攻撃は回避行動で避ける腕が必要になる。回避に自信がない人はランス系にしよう。



縁の下の力持ち バックアップ派

ボウガン・狩猟笛・弓

まずボウガンはライトとヘビーの2種類あり、ライトは機動力に優れ、ヘビーは攻撃力に秀でている。慣れないうちはライトがお薦めだ。そして今作から登場の狩猟笛。攻撃はハンマーに近いが、演奏することで仲間にさまざまな効果を付与できる。オンラインのパーティではぜひともご一緒したい武器だ。


ボウガン系とはまったく異なる性能の弓。矢が無限に撃てるのが強み

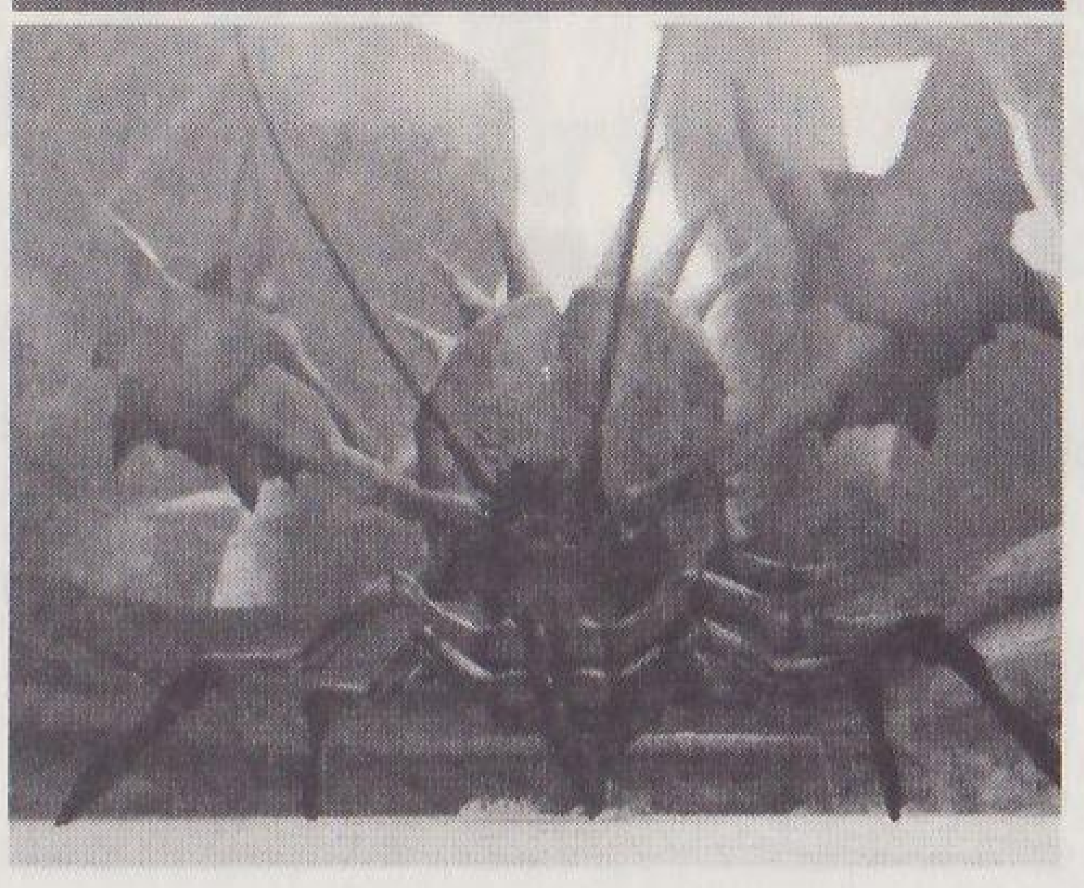

弓は麻痺や毒などのサポートも可能だ



奏でる旋律によって攻撃力、防御力の上昇や体力が回復する

とあるライトボウガン使いの一日

本日のターゲット
ダイミョウザザミ

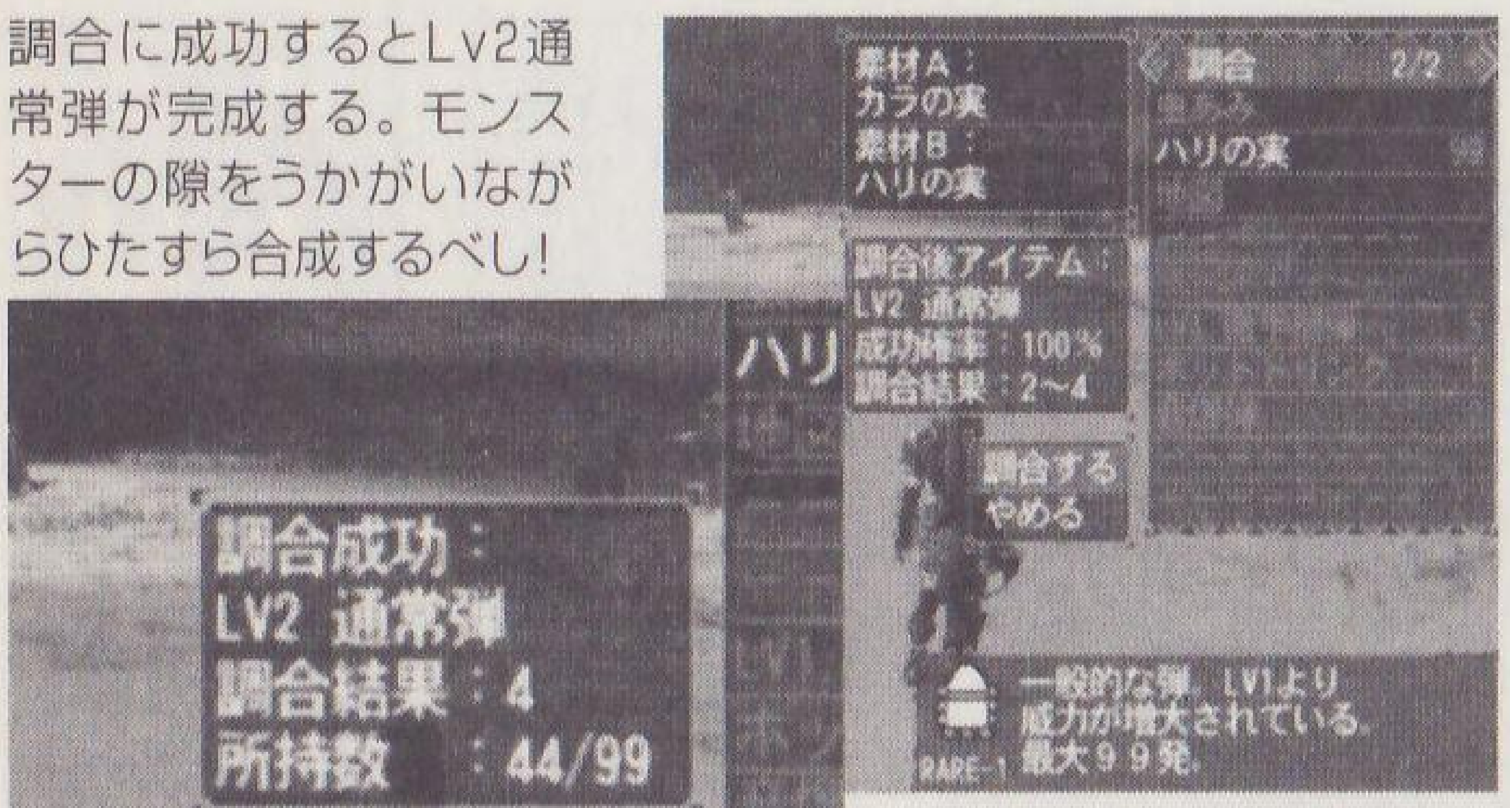


舞台は砂漠 過酷な戦いだ

クエストの内容をおさらいしよう。まずターゲットの討伐が目的だ。サブクエストはクリアすることで補給アイテムがもらえるが、今回は無視して進める。砂漠なのでクーラードリンク、体力回復のための薬、弾丸、弱点となる音爆弾、スタミナの上限を増やすこんがり肉の持ち込みは基本だ。

弾丸用の素材を忘れずに

ライトボウガンは攻撃力が低いので、途中で弾切れになることが多い。そこで今回はＬｖ２通常弾の素材となるカラの実とハリの実を持ち込み、弾切れごとに調合し、現地で弾の補給を行う。ボウガン系のつらいところは、多くの弾丸を必要とする点。お金がかかる金食い武器なのだ。

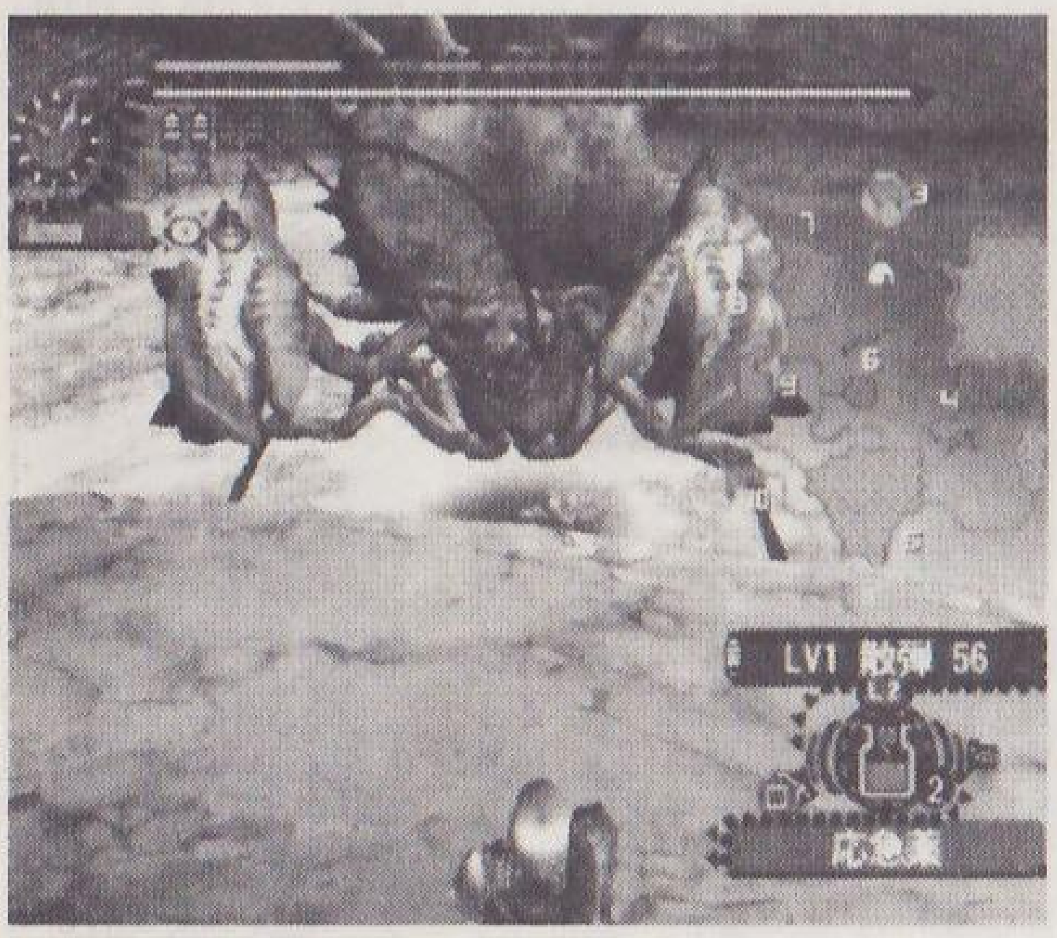


調合に成功するとLv2通常弾が完成する。モンスターの隙をうかがいながらひたすら合成するべし！

調合は2種類、3種類合成の2パターンある。今回は素材が2つなので2種類合成で弾丸を作る

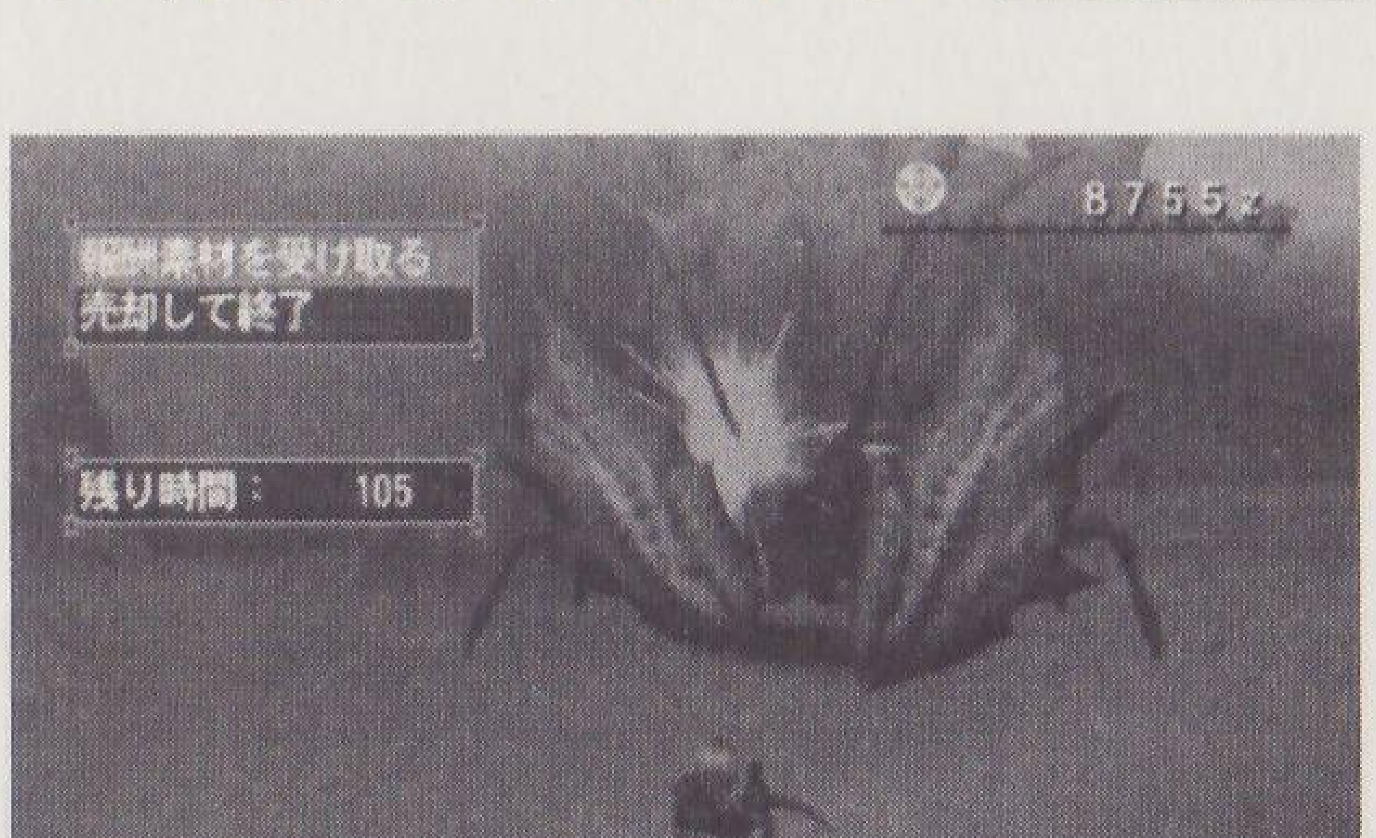
地形を利用して戦いを挑め

剣士タイプと違い、防御力にも不安があるガンナー。真正面から攻撃しても反撃をくらうだけである。攻撃するチャンスは泡を吹くとき、威嚇の2ヵ所。また防御を固めたら音爆弾でひるませると大きなチャンスになる。またボウガンの最大の特性を活かして、モンスターが移動できない段差の上から攻撃するのも手だ。周りの雑魚を掃除し、弾丸を調合しつつ戦うこと40分、ようやくその巨体が地面に伏し、クエストをクリア。

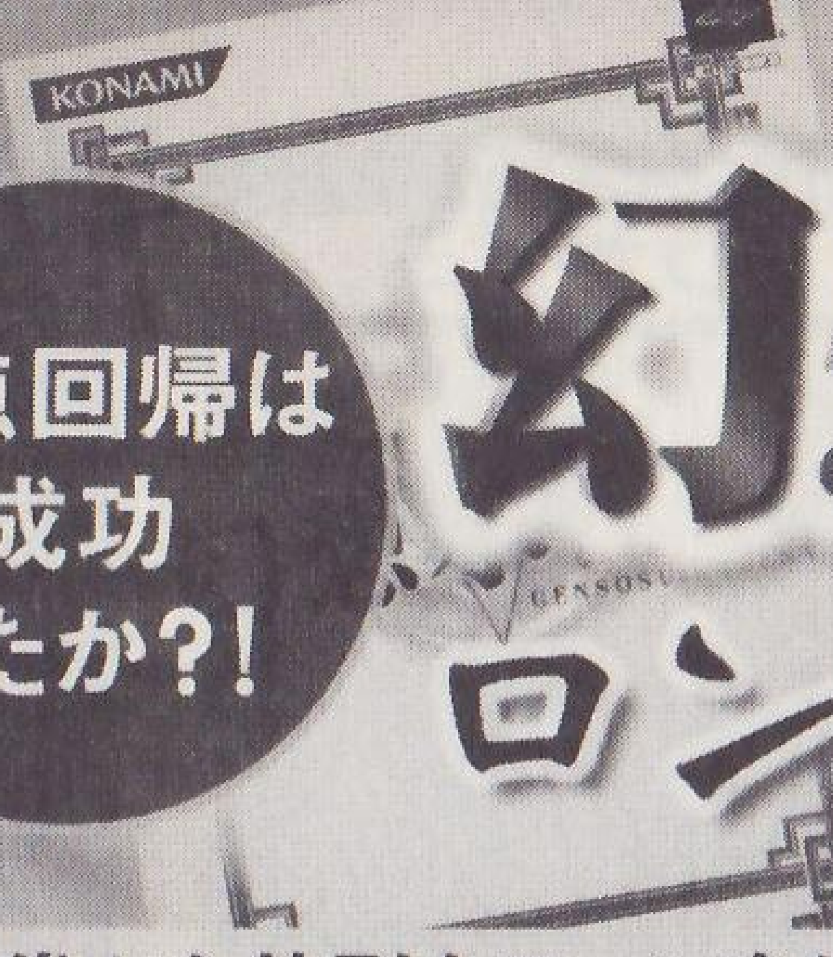


このような段差の上なら直接攻撃は受けないが、泡の攻撃は当たることがあるので注意





ボウガン系は他の武器よりも討伐まで時間がかかることが多いが、他の武器にない狙い撃ちの楽しみがある





原点回帰は成功したか?!

幻想水滸伝V ロングプレイレポート

PS時代から熱烈なファンを生んできた、「ヒーローは毎回108人」の幻想水滸伝。今回はその最新作について、とくと考えてみた！

text by 櫛田零時

幻水シリーズ最新作は大いなる「奪還」なのだ！

気づけば10年経っていた『V』もなかなか燃えそうだ

元々、古典「水滸伝」のファンだった。登場する108の魔星と、仇名と名前を表にして全部覚えた（天暗星 青面獣 楊志とか）。

ある時、「水滸伝をモチーフにしたRPG」を入手。物語も良いが、独特のレベル上げシステムでサクサク進み、コツをつかめば1日でエンディングまで行け、何周も楽しめる「軽い」システムも魅力だった。これがつまり、初代の『幻想水滸伝』（95年）。以来、いくつも分岐するエンディングを全部見た『II』、4人の主人公（＋犬）の視点で、一つの物語を多角的に楽しめ、3D化でも話題になった『III』。巨大船に仲間を全員乗せて、底引き網漁をしながら（笑）、海上を移動するマップが面白かった『IV』……。

『V』は、事前情報をできるだけ入れずに待ったばかりか、限定版（豪華特典付き9429円）を購入。プロの態度じゃないっす、すでに。で。今回の物語は、国を奪われ、親を殺され、かわいい妹までさらわれた王子様が、徒党を組んで暴動……じゃなくて、仲間を集めてレジスタンス組織を立ち上げ、暗殺・謀略なんでもアリの敵から、失ったものを奪還して行くお話だとか。なかなか燃えるでないの。



「幻想水滸伝V」の物語のきっかけとなるのは、ファレナ女王国女王アルシュタート

今回の主人公は鎖骨がポイントです（笑）

言うまでもなく「腐女子」指数も高い『幻水』シリーズ。もっとも、IIIの少年主人公ヒューゴはアクが強いし、IVの主人公は、どうも無愛想で、「萌え度」は低めらしい。その反動なのか今回の主人公は、「王位継承権のない王子様」で、「笑顔が優しい、いい人」で、「妹思いの苦労人」。しかも細身の体に、「鎖骨」がくっきりと、萌え要素満載。サービス満点ってことですか？



ゲームシステムは「幻水Ⅱ」風 6人パーティバトルに戻ったけれど……

それはゲーム慣れしてる私だから感じることですか？

『幻水Ⅴ』をプレイし始めて驚いたことは、画面の表示が「斜め45度見下ろし」だったこと。これはゲームシステムとしては、少々古いタイプの表示。ご存知のとおり、最近の主流は3D表示で、プレイヤーキャラクター視点。視点は移動可能で、大体の場合、周囲をぐるりと見渡せる。『ドラクエ』や『FF』でも採用され……って、『幻水Ⅳ』もこのタイプだったはず。

　画面は3段階に表示範囲を変えることができるが、基本表示の状態は、画面の比率から考えても、キャラの表示はかなり小さい。

　このゲームのキモは、あちこちに散らばった仲間を108人集めることで、その多くは街中にいるから、人物は大きく表示しておきたい。だが、人物を大きくすると表示範囲が狭くなるので、探索には向かなくなる。二律背反だね。

　なにより、視点移動可能なゲームに馴染んでしまうと、「固定の見下ろし画面」は、非常に見辛い。建物の影や岩陰などを覗くことは、当然不可能。以前できたことができないのは、思ったよりストレスがたまる。ダンジョンの中などで、つい無意味にL・Rボタンを探っている自分に苦笑することしきり。

　まして、「ワールドマップ」に出ると、キャラの表示はなんだか頼りないほどに小さい。ってーか、この画面レイアウトって、PS時代の『Ⅰ』や『Ⅱ』のイメージに、近づけてます？　視線固定の見下ろしって、モロにそういう感じなんですが。

　『Ⅳ』で4人パーティ制になって、このゲームのお楽しみの一つである多彩な協力攻撃ができにくくなった。で、今回は再び伝統の「6人パーティ」に戻し、原点回帰を目指しているようにも見えるのだが……どうも中途半端というか、後ずさり感があるんだよなぁ。

幻想水滸伝 シリーズ内年表

幻想水滸伝シリーズの各作品は、以下のような時代の流れを背景に物語が進行しています。

- Rhapsodia
- 7年
- 幻想水滸伝Ⅳ
- 約140年
- 幻想水滸伝Ⅴ
- 10年
- 幻想水滸伝Ⅰ
- 3年
- 幻想水滸伝Ⅱ
- ほぼ平行
- 幻想水滸外伝Vol.1 ハルモニアの剣士
- 3ヶ月後
- 幻想水滸外伝Vol.2 クリスタルバレーの決闘
- 15年
- 幻想水滸伝Ⅲ



これが、通常のフィールド移動画面。世界の広大さは、確かに出るような気はするけど……。

キャラクターはもちろん108人！ひとりぐらいはツボにはまるてぇもんで……

騎士に女王に格闘家 当然ながら多士済々

シリーズで毎回毎回、すばらしいと思うことは、なんと言っても「108人の英雄」を、毎回生み出していること（厳密に言えば、連続出場するキャラもいるので、108人を「創作」しているわけではないにしろ）。今回は、ゲーム情報各誌に、まずは「女王騎士」たちを中心にキャラクターが発表された。だんだら模様の着物風衣装に、刀を佩いた彼らのイメージは、「騎士」というよりは新撰組のようなイメージ。リーダーであるフェリド（主人公の父で、女王の夫）は豪快な武人タイプで、妻と子と、仲間を愛する好漢として描かれている。個人的には、こういう「ちょいワル親父」は、好きなタイプだ。

その部下の、自称「不良騎士」カイル、『幻水』ファンにはおなじみの顔のゲオルグなど、原本「水滸伝」の好漢たちに倣うように、剣豪たちが居並ぶ。

もちろん、子供を2人産んだ後とはとても思えない、爆乳ナイスバディ女王様の迫力、キレっぷりは、特筆もの。「狂気」を含み、それと戦うキャラクターというのは、危うさと強さ、2つの魅力のせめぎあいが、強い魅力を生む。

一方、市井の人物たちも、なかなか楽しい。初期からメンバーに加わる、漁師のダメオヤジ、ロイと、お転婆と言うのもおこがましい、元気爆裂娘のラン。「漁師」もまた、水滸伝には欠かせないキャラクターだ。なにしろ、「水滸伝」は「水のほとりの物語」なのだ。

と、いうあたりで、小生のおすすめキャラはと言うと、「格闘家のおねえちゃん（大食い）」ニケア。これはまぁ、個人的な趣味の問題なんだけど、「素手で戦う」キャラは、おいらのお気に入りである。

萌え〜なキャラ。アリ

「萌え〜」なロリ＆癒し系キャラも、もちろんたっぷり。まずは、王子の妹のリムスレーア王女。「お兄ちゃん大好き！」という、直球の属性で迫る、正統派の美少女。王子の付き人で、女王騎士見習いのリオンは「つくす」キャラ。体を張って王子を守るその一途さは、心を打つ。また、リムスレーアの付き人ミアキスは、天然癒し系の「あらまあ」娘だ。「美少女」攻撃のメンバーであるノーマ、フェイレン、大人しそうな、人形遣いのチサトなども「ツボ」にはまる人もいるのでは？



リムスレーア
わがまま、生意気、でも王族の義務も心得た賢い娘である。



リオン
実は、不幸な境遇だった過去を、王子の父、フェリドに救われているリオン



エルンスト
「美少年」も、もちろん登場。写真のエルンストや、王子のニセモノも登場



筆者お気に入りのニケア。ゲーム中でも、「むやみに明るい」と評せられている（笑）

シルーズのウリは連続性 おなつかしや、あの顔この顔 あの話

ファンにはおなじみのキャラももちろん登場

『幻水』シリーズのウリは、全部（外伝なども含めて）の作品が、同一時間軸上にある、壮大な歴史物語である、ということ。Ｐ31の年表にもあるとおり、その長さは、150年以上にもわたり……でもって、なぜか全部の時代に生きている、不思議な方々もいたりする。『幻水』ファンにとって、この重要な「お約束」キャラクターは、今回もちゃんと登場。まずは、「クシャミ一発ランダムワープ」、遠い場所からでも一瞬で、本拠地に帰ることができる「鏡」の管理人、ビッキー。毎回登場しては、祝勝会の直前に、その世界から別の世界の主人公の下へとワープしてしまい、物語全体の狂言回しになっている女の子は、今回も健在。また、全キャラ中もっとも露出度の高い衣装を纏う、セクシー美女紋章師のジーンさんも登場。『Ⅳ』の世界にもいた彼女は、いったい何歳なのだ……？

一方、シリーズの背景となる、「シンダルの遺跡」を追う2人、ローレライとキリィは、『Ⅰ』『Ⅱ』以来の登場。二人とも「若き日の」ということになる。すべての物語を見守る存在、レックナート様も、当然登場してますよ。



「Ⅰ」で「元赤月帝国六将軍」として名が出て。「Ⅱ」では魔星の一人となった人。宮廷勤めは慣れてるらしい

幻水ファンなら思わず ニヤリなお話のアレコレ

シリーズを続けてプレイしている人にだけ、ちょっとひっかかるアレコレ。

①「群島諸国」出身のベルナデット。彼女が父親とともに乗ってくる船の名前は「リノ・エン・クルデス」。これは、『Ⅳ』に登場する、オベル王国の王の名。豪快オヤジと有能な娘というのは、かの地の伝統になったのか？

②リムレアースの戴冠式に、元祖ナルシーキャラ、「ミルイヒ・オッペンハイマー」（赤月帝国の将軍／『Ⅰ』）が来ていたらしい。

③イザベルは「マクシミリアン騎士団（Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ）」の関係者。その従者マティアスは、自分の武器に、『イザベル」と名をつけている。剣に女性の名を冠するのは、「戦士の村（Ⅰ・Ⅱ）」出身者の慣例だが……？

④コックの「レツオウ」と「シュンミン」は、『幻水Ⅱ』のコック、「ハイ・ヨー」の関係者だなぁと思っていたら、その通りだった。



群島諸国からの情報部員らしい2人は、『Ⅳ』などに登場した「紋章砲」の砲弾を探しているらしい


▲
時々分裂する（笑）ビッキー。主観時間は連続しているのか？

今回も登場のジーン。『真なる紋章』の力で、不老という噂も……。
▼



これもシリーズの伝統か…「戦争」ミニゲームは今回もかなりアレ

もう少し練りこんでほしかった!

毎回、プレイヤーの頭を悩ます「戦争シミュレーションゲーム」。物語の要所に発生する、大規模な戦争を、ミニゲームの形にして行い、勝敗を決するのだが……。

ミニゲーム自体は、毎回それほど難しくない。今回だってそうだった。だが、ゲーマーの端くれとしては、「スカっと快勝したい！」と思うわけで、そうなるとどうも、よろしくない。正直なところ、単なる通過イベントなので、こだわる必要はないのだが、戦闘で仲間が「戦死」（以降本当にゲーム内からいなくなる）することがあったり、あるいは戦闘の結果でアイテムが入手できたりするとなると放ってもおけない。

今回は、敵味方のユニットが、同時に行動を行う、リアルタイムシミュレーション形式。「お、これはちょっと頑張ったかな？」と思ったら……、ユニットが接触したとたんに戦闘に突入するため、乱戦になると、指示を与える隙もないほど戦闘が続き、移動や撤退の指示を割り込ませることもできない。マップの両端で戦闘が始まったら、両方に指示を出すなんて不可能。しかも「戦わずに退避」もできない上、敗走してきた敵が戦力無視で突っ込んでくる。

というわけでこのゲームは、「複数の接敵を同時進行させてはいけない、リアルタイムシミュレーション」であることが判明。まぁ、コツさえつかめば例によって、それほど難しくはないのだが……。

せめて、「POSE」ボタンをつけ、同時に複数の部隊に指示を出せるようにしてくれれば、もう少しゲーム的に面白くなったように思うんですが、どうでしょう？

え？　そんなところに力を割いてるヒマはない？　そうかもねぇ。

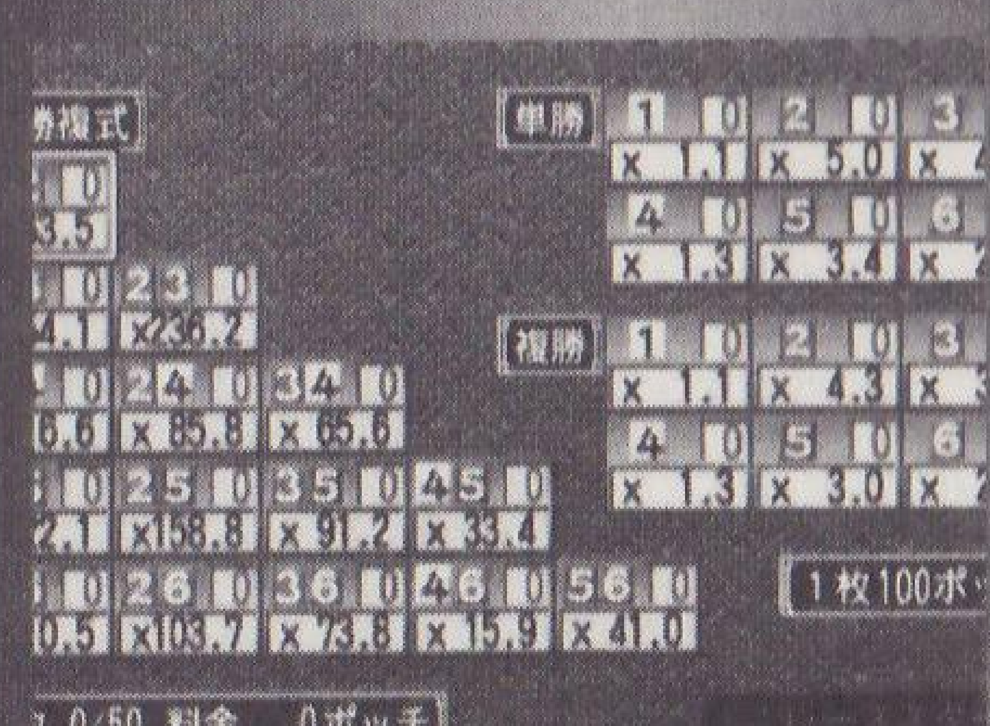


ユニットの動きの楽しさ、魔法や弓の攻撃の組み合わせや部隊編成の工夫とか、面白いところはあるんだけど……

その他おなじみのギャンブル系ゲーム

各種カードゲームをはじめ、チンチロリン、ベーゴマ、コイントス、ポンジャンもどきなどなど、様々なバリエーションと、妙なショボさ（笑）が味わい深いミニゲーム。一攫千金も夢じゃない……ってほど儲かるわけでもない（儲けるなら交易か、地道に戦った方が良い）が、RPGに飽きたところで、一休みするにはちょうど良いアクセントになっている。

今回のメインのミニゲームは、「竜馬レース」。いわゆる競馬シミュレーター。これの投票画面が、コナミのメダルゲームにそっくりなのもご愛嬌ってものですかね。



これが投票画面。ゲームセンターのコインゲームでよく見かけるアレ



「裏の裏は表」は、インディアン・ポーカー。面白さは……そこそこ

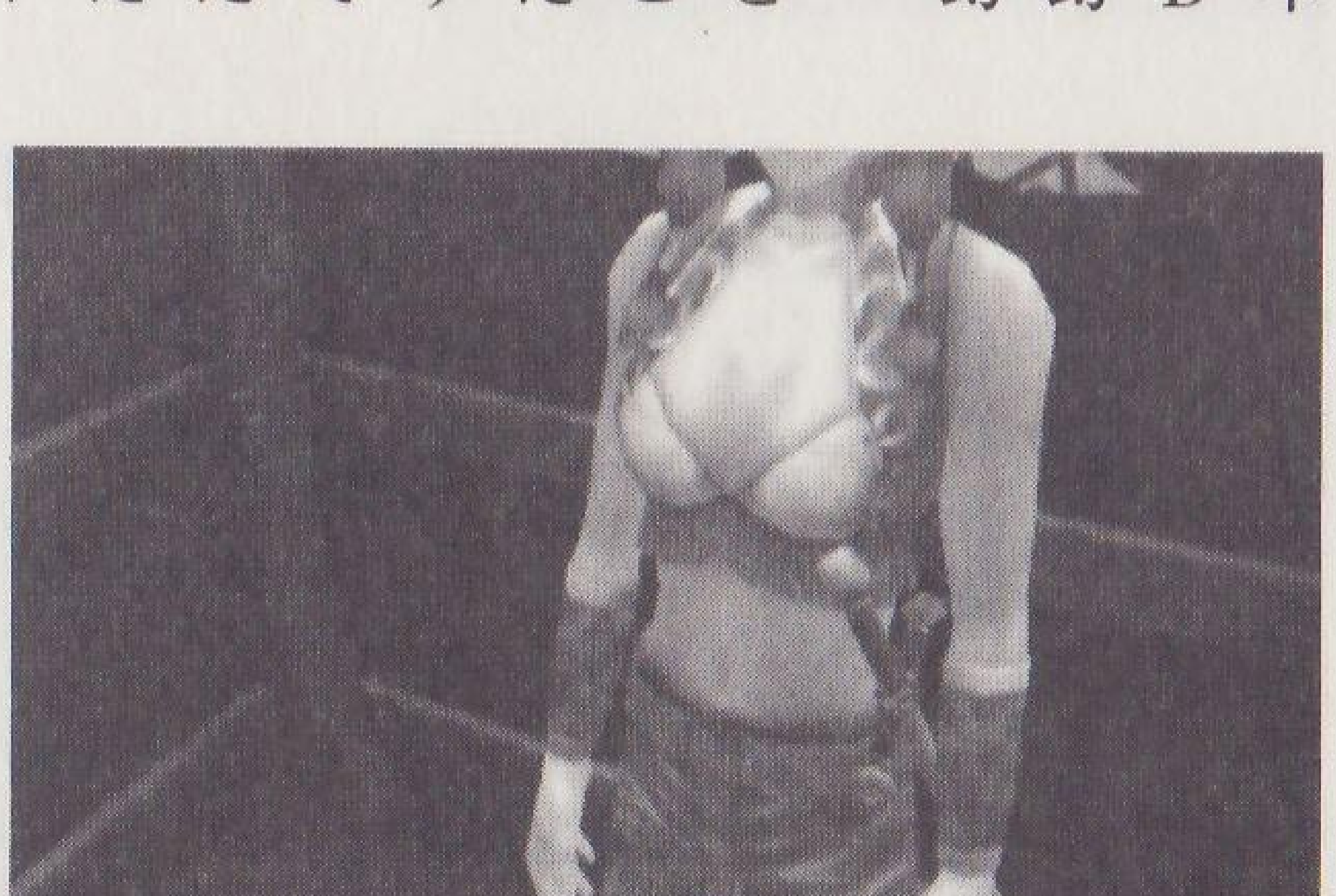
結論。それで結局のところ幻想水滸伝Ⅴは「買い」なのか？

シリーズ固定ファンなら絶対に買いと言える

正直な感想を言えば、『幻想水滸伝Ⅴ』は、「幻水ファンありき」のゲームに、若干偏っているようにも思える。なにより、２Dゲームライクな「見下ろし固定視点」のゲームにしてしまったのは、いささか解せない。『幻想Ⅲ』から『Ⅳ』にかけて、メーカーの内部でどんな評価があったのかは定かではないが、ゲームシステムが日々進化している状況において、例えば「原点回帰」を目指したのだとしても、小生のようなスレたゲーマーからみると、今回のシステムは「退化した」「不便になった」という感覚が、先に立ってしまう。実際、見下ろし画面に慣れるまで、時間がかかってしまったのだ。どうせなら、『Ⅳ』を基本に、そこからさらに進化した３Ｄ造形で、かつ「６人パーティ」の『幻水Ⅴ』を見たかったというのは、幻水オタクの妄言だろうか？

だがやはり、『幻想水滸伝』というシリーズ世界はさらに練りこまれ、あちこちにちりばめられた「前作までの欠片」を見つけ出すのは、『Ⅰ』以来のファンとしてはとても楽しいもの。今回も新たな要素がどっさり書き込まれた「幻想水滸伝史」を思い返し、「Ｖをプレイしてから、以前の作品をプレイする」ことで、新たな発見もあることだろう。実際、現在『Ｖ』の事実を再確認するために、『Ⅳ』を遊んでみようかと思っている次第だ。

結論。「１作のＲＰＧとして『幻水Ｖ』だけを遊ぶというだけではなく、『幻想水滸伝』シリーズを全体を楽しんでみようという、気持ちでプレイして欲しい」。全５巻・各巻読みきりの壮大な大河小説。その手始めの１冊ということならば、買いであると言っておきたい。


ぶっちゃけ、「Ⅳ」ではできたこんなお楽しみも、「Ｖ」ではできない。胸を覗きたいわけじゃないけどさ……（笑）

犬、鳥、ネコときて今回の「ケモノ系」は……

エルフやドラゴンから「巨大タコ（『Ⅱ』のアビズボアとその眷属）」、「虫（『Ⅲ』のルビ）」まで仲間になり、今回も白蛇や、亀が登場する『幻水』シリーズ。中でも歴代の「ケモノ系の種族」には人気がある。『Ⅰ』〜『Ⅱ』のコボルト（犬）、『Ⅲ』のダック（あひる）、『Ⅳ』のネコボルト（ネコ）に続いて今回新たに登場する、知的動物種（笑）は「ビーバー」族。戦争では水陸両用ユニットとして活躍してくれる、侮れない連中である。



「Ⅳ」で登場した、「ネコボルト」のチーブー。初期から仲間となり、愛嬌をふりまいてくれた癒し系？　キャラ

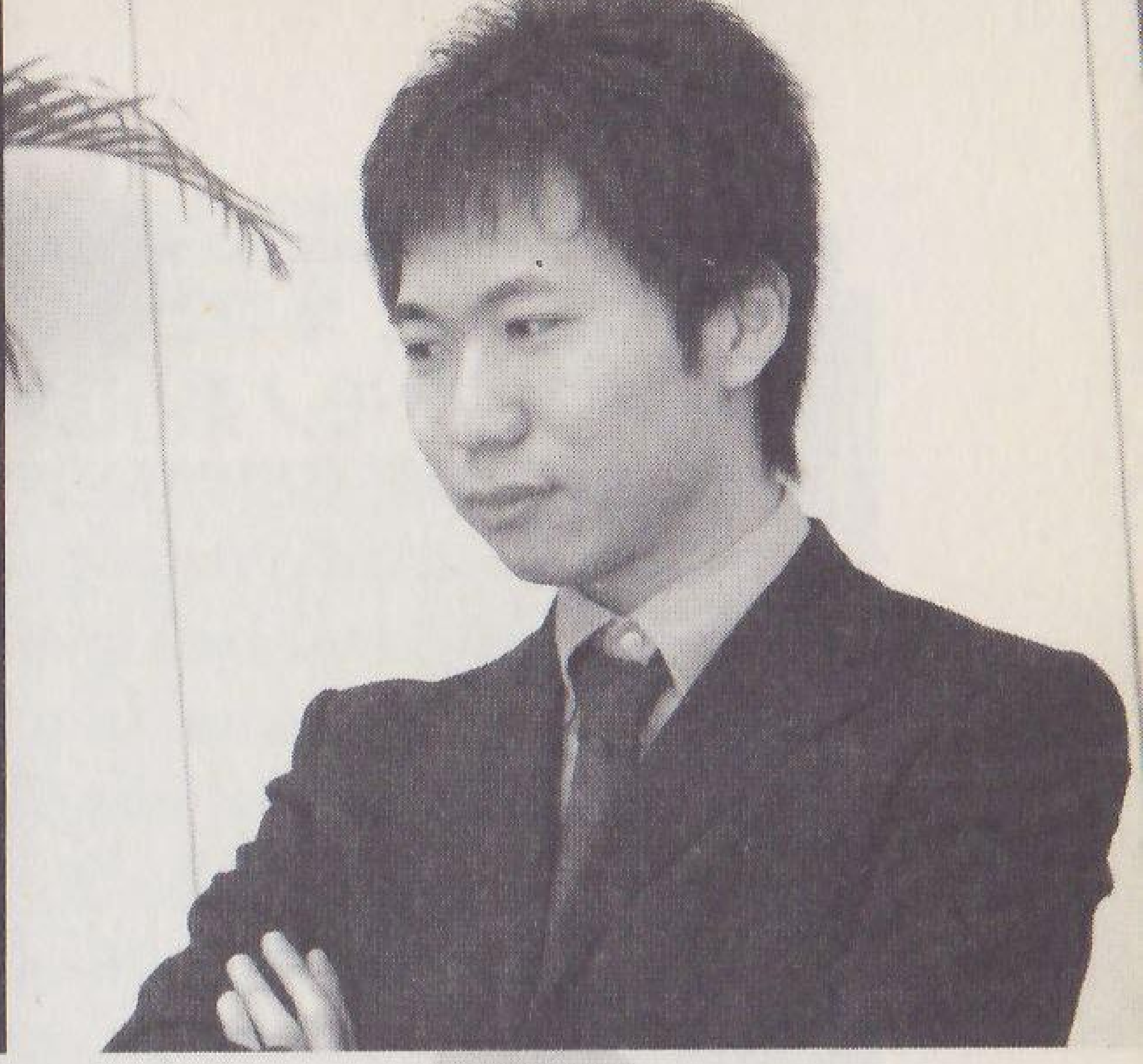

「Ｖ」に登場のビーバー族のマルーン。ちなみに頭文字が「マミムメモ」の兄弟姉妹が五人いるのも、お約束だ

鳴海拓志

これからのゲーム業界を背負って立つ男。

Profife

東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻修士課程在学中。専門はバーチャルリアリティ、ゲーム。同大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム修了。GDC2005に日本から最年少で参加。



より優れたデジタルコンテンツを制作する人材の育成を目的とした「東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」の講師と生徒として出会った2人が語る、これからのゲーム作りのあり方とは？

制作過程に見るFFの進化

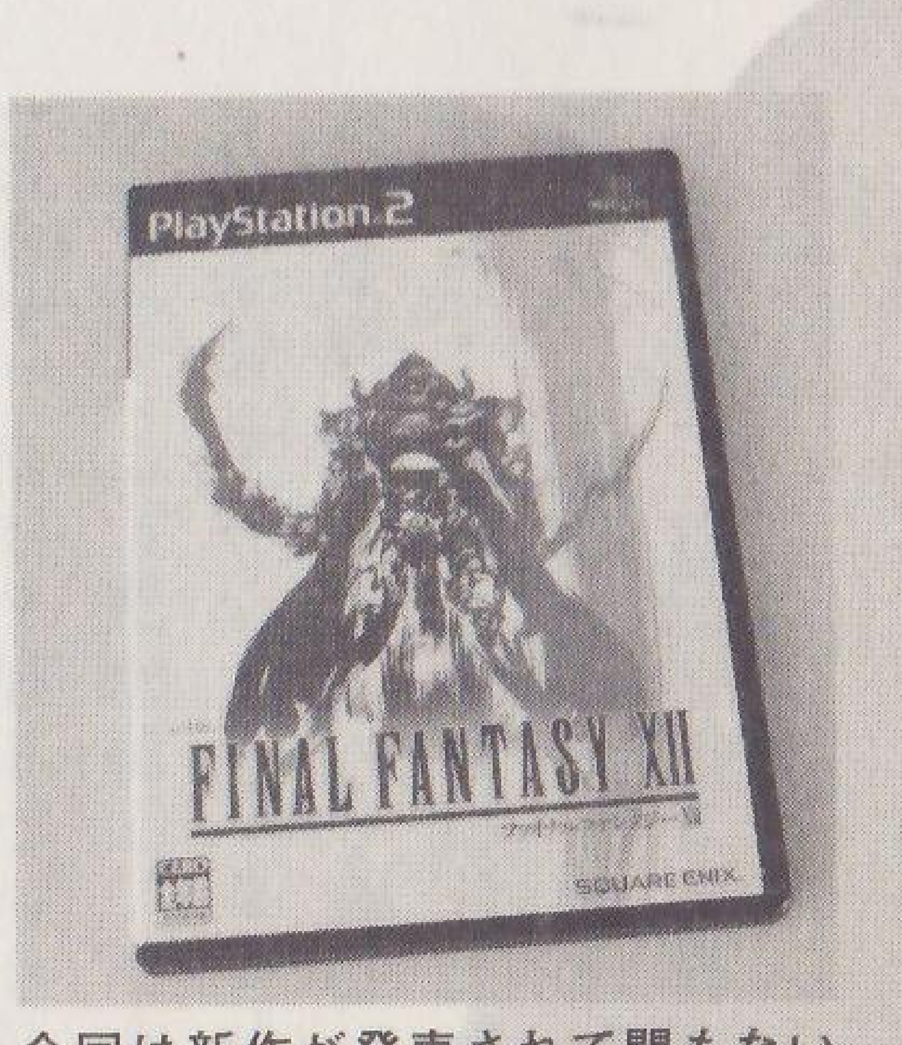
鳴海（以下鳴）：まずは人材の観点から『FF』が築き上げたゲーム開発の方法論について考えてみたいと思います。『FF』は『Ⅳ』、『Ⅶ』、『Ⅹ』が転機になっていますよね。どれも新ハードに移りハードの性能を見せつけた作品ですが、特にSFCからPSに移ったという面も合わせて『FFⅦ』は衝撃的でした。

遠藤（以下遠）：そうだね。『FFⅦ』はPSならここまでできるという限界を示したのが大きい。『FF』のいいところは毎年発売してその時点での最高の技術・映像を見せてくれるところ。クリエイターからすると『FF』のクオリティを基準に、どうコストとのバランスを取るか、という考え方で開発できるようになって、業界が変わったんじゃないかな。

鳴：なるほど。技術的な限界に挑戦するために特に『FFⅦ』以降大規模な開発をしていますが、スクウェア・エニックス（『Ⅶ』時はスクウェア）はどのように人材を集めているんでしょう？　多くの人が必要ですから『FF』でゲーム制作デビューをする人が増え、業界の人材層が厚くなるということはないですか？

FFのいいところは毎年その時点での最高の技術・映像を見せてくれるところ
――遠藤

遠：『FF』の開発では新人は採らないね。良くも悪くも映画的で、毎回お金をかけて経験のある優秀な人を集め、作ったあとは解散するドライな作り方だから。スクエニだからできるゲームの作り方を提示していて、それが『FFⅦ』で完成したんだ。それに、あれだけの大規模プロジェクトのモチベーションを維持しているのはすごい。スクエニは最もクリエイターを高く評価している会社だと思うんだよね。スクエニの仕事がしたいク



今回は新作が発売されて間もない『FF』シリーズがターゲット!



超対談。遠藤雅伸

日本ゲーム史上に君臨する「神」。

Profife

24年以上のキャリアを持つゲーム作家。最近は携帯電話アプリゲームのNO.1作家として、ライトユーザー向けのゲームを中心に手がけている。EZweb向けの携帯ミニゲーム公式サイト「ゲームの神様」が絶賛稼働中。

第1回　テーマ

『FINAL FANTASY』がたどり、切り開いてきたゲームの方向性

リエイターは多いよ。大きい会社では自分の一番得意な部分のスペシャリストとして仕事ができるし、それに対してスクエニはきちんと評価をするから。お金もかけるし、スタッフロールが長くなっても全員名前を出す。そういう面ではクリエイターの分業化・専業化は『FF』によって進んだよな。だから90年代型の開発方法は『FF』が作り上げたと言える。ただ、それが今のコスト高騰につながっているというのはあるよね。

鳴：『FF』がやったために、他社も重厚長大なゲーム開発を追随せざるをえなかった面がありますね。スクエニ社内では『FF』に資本や人材を集中投下したので、『FF』以外のプロジェクトではモチベーションが維持できなくなったという話も聞きますが、経営的に見るとリソースを一極集中する開発体制は好ましくないと思います。

遠：それが良くないっていうのは明らかだよね。でも90年代型の、とにかく金をかけて人を集め、分業して短期間で作る、という映画的手法をきちんとやってみせたことが『FF』の一番のポイント。『FFⅦ』が出た時に、そういう手法をやっているということで、僕はものすごく売れてほしかった。最初から150万本売るのを前提にして、50億かけて作りましょうという作り方が可能な環境がまだ日本にあることを証明したわけだよ。

鳴：それは『FF』という十分な下地がそれまであったからできたことで、今新しいゲームが『FF』になろうとしてそのような開発モデルで狙っていくことはできるんでしょうか？

遠：日本だけではリクープ（投資を回収すること）しないのはもうわかっているから、世界を狙ってそういう作り方ができる可能性はまだある。『GTA』みたいなのが突然出てくるわけだし。でも今は国内市場が冷え込んでいて、プロデューサーはパート2ものとかを作るしかない面がある。人材的には「雇われプロデューサー」みたいなのが増えているんじゃないかと思うんだよ。プロデューサーは本来作家性の強い職業で、開発の方向性をきちんと決めないといけないんだけど、雇われだとその方向性を強く打ち出せない。

鳴：会社としてはプロデューサーに冒険をさせることで、ゲーム開発の核として国際的にも戦えるようにしっかりと育てていかなければならないのに、そこが流動していては駄目ですね。雇われだと冒険できませんから。新しいものを

> **経営的に見てリソースを一極集中する開発体制は好ましくない**
> ——鳴海

生むにはうまく確実性と冒険のバランスをとる必要がありますね。

遠：そういうことやらなきゃ駄目だよ。『FFⅪ』についてはひと言で語れないものがあるな。オンラインに挑戦して、開発も変わったと思うけど、ユーザーがついていけなかったよね。携帯版の『BEFORE CRISIS FFⅦ』（以下『BCFF』）のほうがまだついていけてるんじゃない？『BCFF』の開発における功の部分は、FOMA900の看板アプリとしてDocomoと強力に組んでいたにもかかわらず、D端末に対応しなかったことなんだ。携帯アプリ制作事情として、Docomoは全機種対応と言っていたんだけどD端末はスペック的に鬼門で、もっとすごいゲームが作れるのにD端末のスペックにあわせて仕様を落とさなければならなかった。それに対して『BCFF』は堂々とD端末対応を切った。

鳴：なるほど。『FF』がやったからこそD端末に対応しなくていい、という携帯アプリ制作にとって強力な免罪符になったんですね。

FFにおける マーケティングとエロス

鳴：『FF』はキャラやストーリーなどに関して、しっかりマーケティングをやっているように思えます。派生作品が多いですよね。特に人気がある『FFⅦ』からは『ダージュ オブ ケルベロス』や『アドベントチルドレン』等、数多くの作品が生まれています。

遠：最も有効な社内リソースの活用だよね。新しいものを作るだけじゃなく、人気のあるキャラを『不思議なダンジョン』や『いたスト』みたいな、違うゲームの上に乗せて出すのもマーケティングとして成功している。本編も、『FFⅨ』は明らかにマーケティングであの方向性になっているよね。

鳴：『FFⅦ』、『Ⅷ』はリアル路線のグラフィックやファッション性で特に女性層のファンを開拓しましたが、以前のテイストがいいという旧来のファンがいたから『FFⅨ』を出してきたんでしょう。しかし新しいファン層の期待とは違ったんでしょうね。『FFⅨ』は『FFⅧ』に比べ売上が落ちています。

遠：『FFⅩ』はその辺を解消しようとしたんだろうね。『FFⅩ-2』もゲーム性と違うところで、ドレスアップみたいな「ファッション性」を狙うあり方は派生商品として素晴らしい。倖田來未起用も上手だったね。『FF』の女の子のファッションの奇妙さっていうのは明らかにエロ、それも女の子向けの、それこそ倖田來未的なエロだもんね。そもそも、『FF』のエロスは連綿とあるわけだよね。

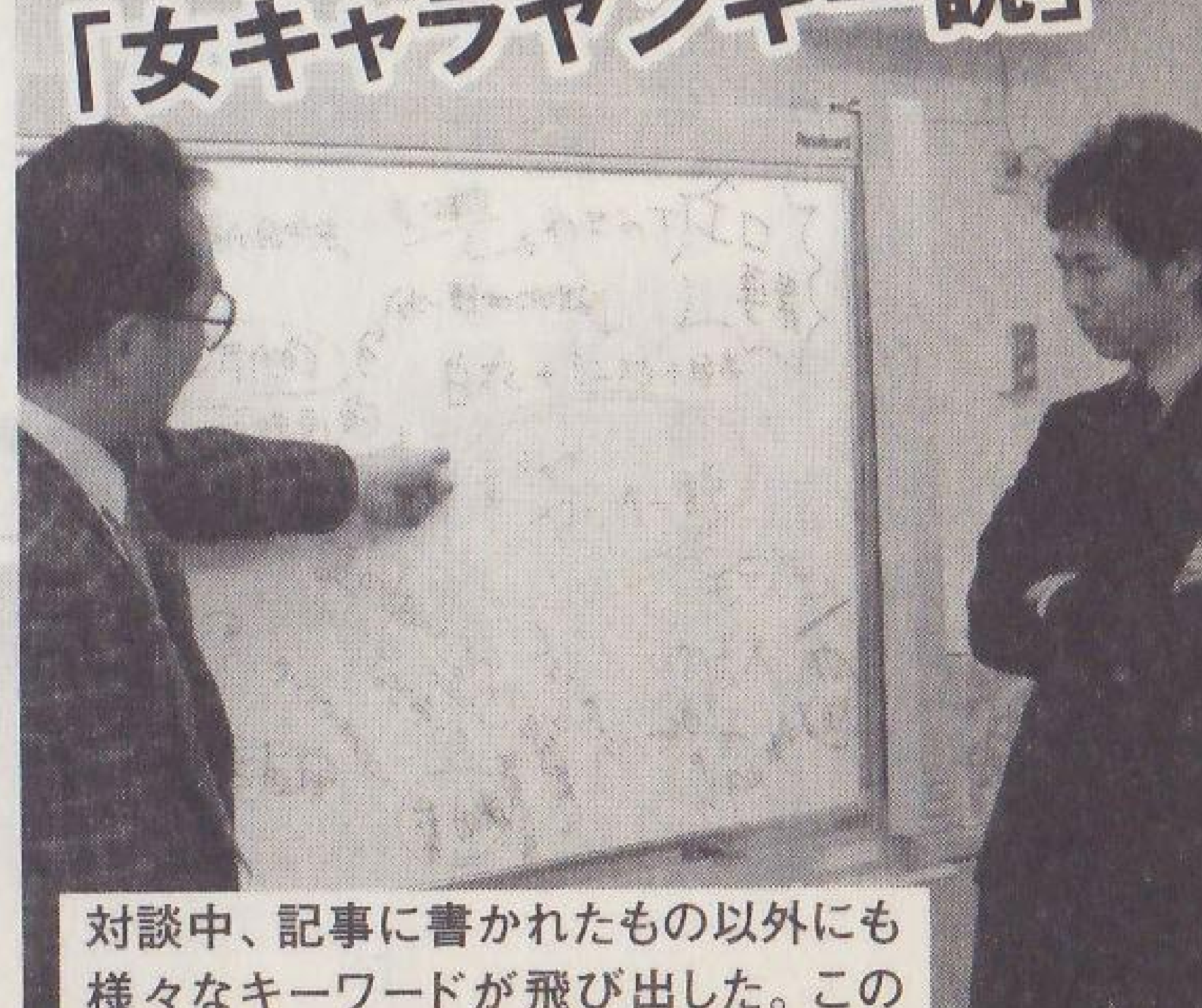
鳴：ティファ以降そうですね。『FFⅦ』のエンディングムービー辺りは、胸が強調されていて明らかにエロでした。

遠：ティファは勝ちポーズも胸を強調するようなポーズだったよね。あれはいい意味でヒットしていると思うよ。エロだけど、女の子が不快に思うものじゃなくて、「かっこいいエロ」だよね。うちの娘とかティファ好きだったもん。『FFⅧ』ではキスティスが一番エロ狙いキャラだな。『FFⅨ』にはエロ要素はないよね。あれはやっぱり原点回帰だったからかな？

鳴：『FFⅦ』でそういう要素が入ったのは2Dから3Dになったからであり、「かっこいいエロ」はリアルだからこそ可能な表現ではないでしょうか。

遠：そうだね。『FFⅩ』はユウナ。「ワキの下萌え」の人がぐっと来るような、不思議なエロい着物だけど、やっぱり女の子の人気もあると思うんだ。『FFⅫ』はアーシェのお尻のラインとか完ぺきにエロじゃん。あとは耳の生えたキャラが狙っていると思うね。『ダージュ オブ ケルベロス』のシャルア・ルーイなんてとんでもな

「女キャラヤンキー説」



対談中、記事に書かれたもの以外にも様々なキーワードが飛び出した。この「女キャラヤンキー説」もそのひとつだ



いキャラなんだけど、ドンピシャだったから（笑）。

鳴：うまく狙ってきてますね（笑）。

FFのビジネスモデルと今後の展開

鳴：『FF』といえば毎作分厚い攻略本が出ることでも有名です。攻略本がないとエンディングまでいけない人も多いですし、攻略本も含めてビジネスを作っているのは面白いですよね。アルティマニア以降はベストセラーになりますから。

遠：売れるんだったら札刷ってるようなものだからね。ワンソースマルチユースのすごくいいビジネスモデル。でもファミコン時代のようにゲームより攻略本が売れるようなことにはならないと思うけどね。『ドルアーガの塔』は本体は100万本位しか売れてないんだけど、攻略本が180万冊ぐらい売れて、おかしいと言われた。さすがに今はそうは行かないとしても、『FF』の攻略本ビジネスはうまい。成功例だよね。

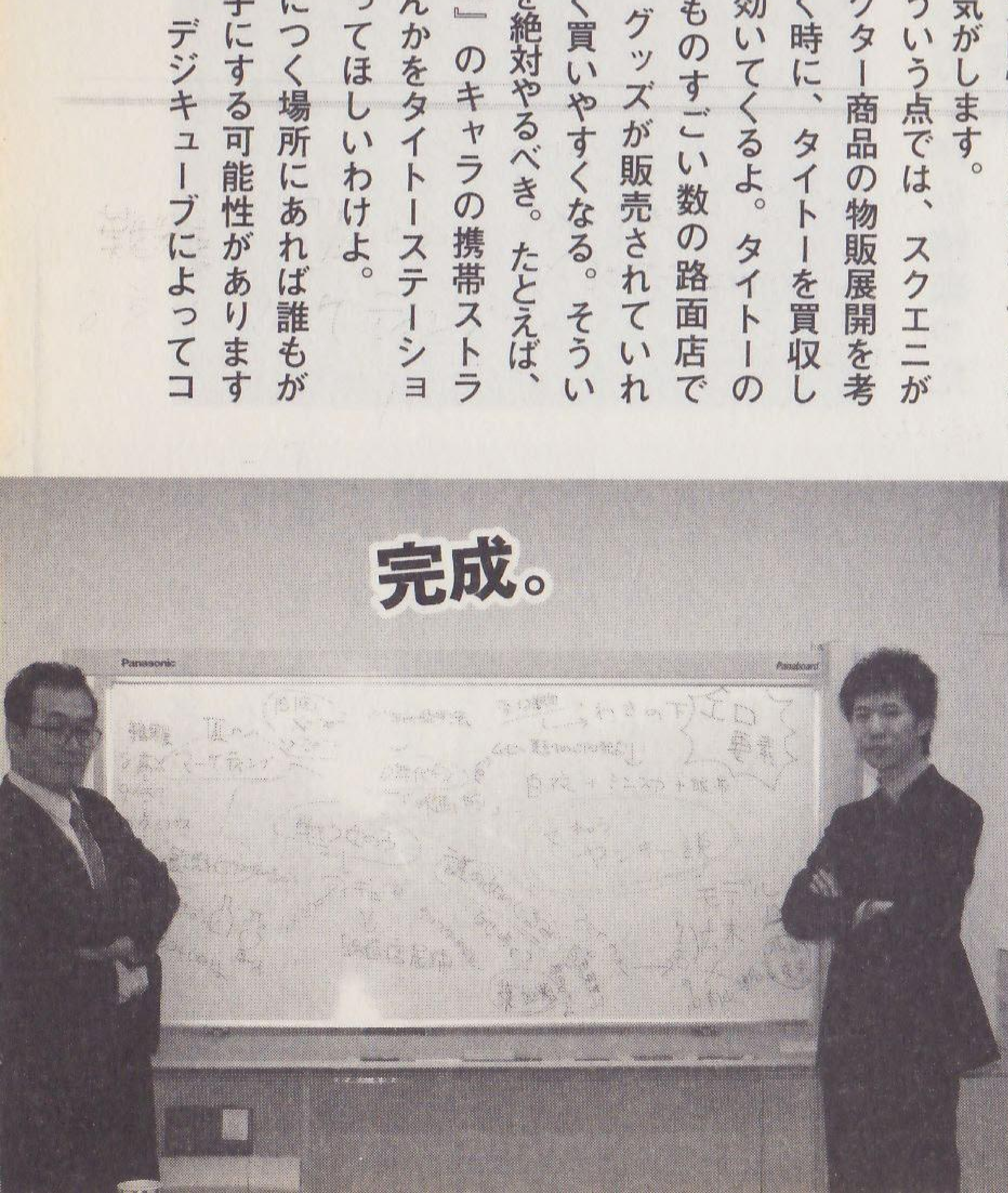
鳴：基本編、戦闘編……と何冊も出ますからね。自社のゲームデータを出すだけであれだけ大きなビジネスになるのがすごいです。ユーザーは設定の絵やキャラが大きく載っているのが見たくて買う面もありますしね。

遠：やっぱりキャラクタービジネスだね。ただ、『DQ』や『ポケモン』でうまくやっているキャラクタービジネスの展開に対して、『FF』はやりきれていない。そこをどう展開してくるかが今後の課題かな。

鳴：キャラを見せる意識は非常に高いと思うんですが、それをどう生かしていくかということですね。キャラではないですが、ほかにマーチャンダイジングの例として今回サントリーから「ポーション」を出してますよね。サントリーから企画を持ちかけて実現したようです。逆に、今後スクエニからどうマーチャンダイズを仕掛けていくかが『FF』の全体の方向性にもかかわってくるような気がします。

遠：そういう点では、スクエニがキャラクター商品の物販展開を考えていく時に、タイトーを買収したのが効いてくるよ。タイトーの持つ、ものすごい数の路面店で『FF』グッズが販売されていればすごく買いやすくなる。そういうことを絶対やるべき。たとえば、『FFⅫ』のキャラの携帯ストラップなんかをタイトーステーションで売ってほしいわけよ。

鳴：目につく場所にあれば誰もが気軽に手にする可能性がありますからね。デジキューブによってコンビニでゲームが買えるようになり、ライトユーザーが気軽にゲームを手にするようになった結果『FF』の売り方も変わってきましたよね。同じように目につく場所に自社の売り場を持っていることは、マーチャンダイズにとってたいへんな強みになりますから。スクエニが今後売り場をどう活用して展開していくかに期待しましょう。



Gamer's life vol.1

ゲーマーからゲーム業界に入る人々はどんな人生を歩んできたのか。「プロ・プレイヤー」松井悠が聞く「Gamer's life」

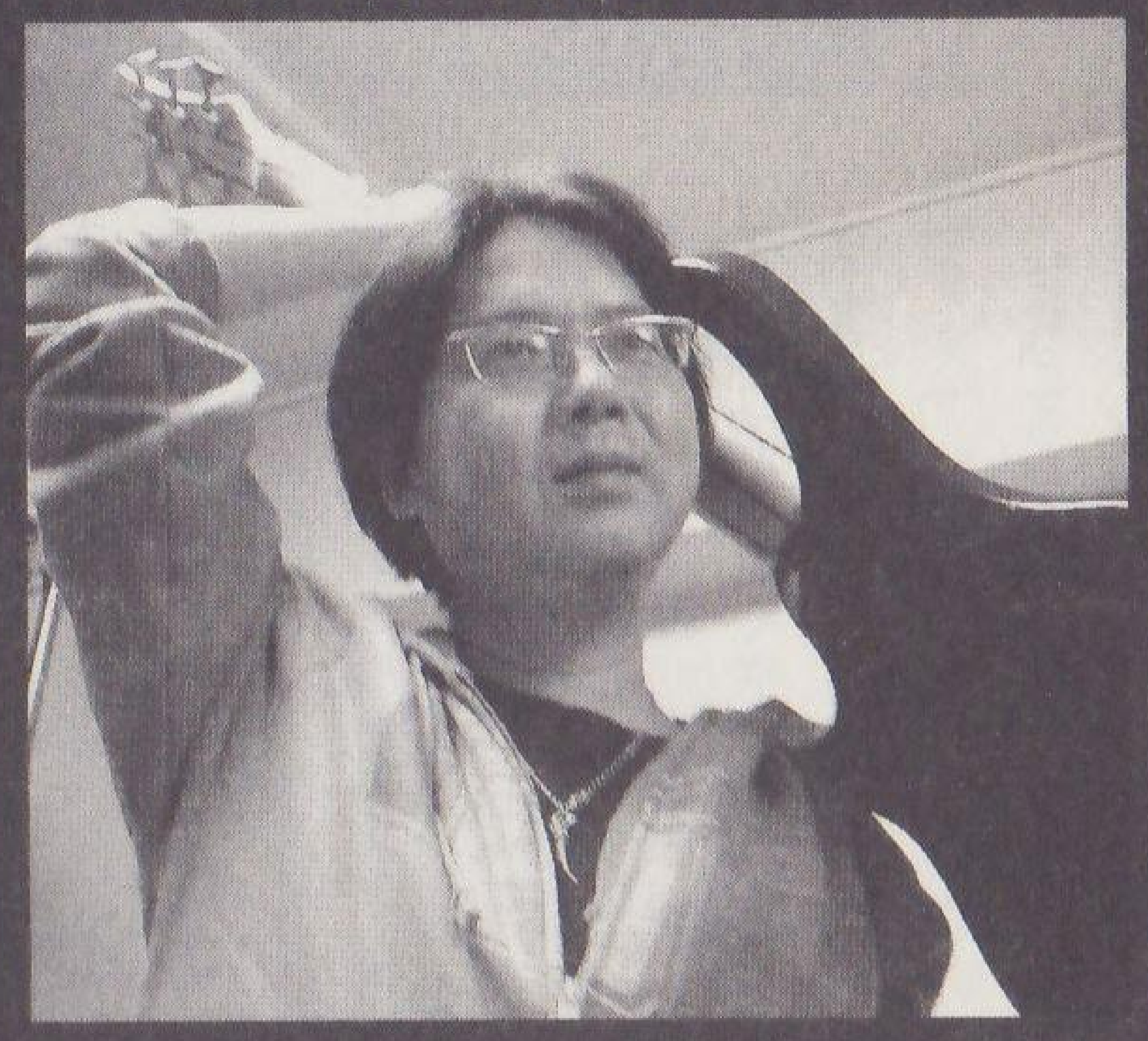


text by 松井 悠

株式会社グループシンク代表取締役。ライター、MC、番組パーソナリティなど「ゲーム」をキーワードに様々なジャンルで活動する「プロ・プレイヤー」。日本における「プロゲーマー」の可能性を模索中。XboxLiveクラン、「teamStrayDogs」のリーダーでもある。

細江慎治
（株）スーパースィープ

（ほそえしんじ）
1967年2月28日下呂生まれ



株式会社ナムコ、株式会社アリカを経て、2000年に株式会社スーパースィープを設立、代表取締役に就任。また、昨年収録スタジオ運営会社、株式会社バスマウスを設立。コンポーザーとして世界的に評価が高く、手がけた作品は『ドラゴンスピリット（87年・ナムコ）』から『ポップンミュージック13 カーニバル（05年コナミ）』、『モンスターキングダム・ジュエルサモナー（06年・SCE）』、等多数。また「まにきゅあ団」「O.M.Y」等のバンド活動やDJ活動、自主制作をはじめとするインディーズ、メジャーのCDをリリース。最新作はUNDER DEFEAT-Sound Tracks。

今回から始まる「Gamer's life」は「ゲームが好きで好きでたまらなくて、気がついたらこの世界にいた」という人々に話を聞いていこうと思う。「ゲームの世界で仕事がしたい」と夢見る人は数多い。その世界にどうやって足を踏み入れていくのか、そしてどうやって生き抜くか、それは人それぞれだ。今回はゲームミュージックコンポーザーの第一人者であり、現役で楽曲を作るスーパースィープの細江慎治（めがてん細江）氏にお話を伺った。

デバッガーから始まったゲーム業界

——今から20年近く前。「ゲーム音楽」というジャンルすら存在していなかったころに細江氏はゲーム業界に足を踏み入れた。

松井　もともと、音楽をやろうと思ってゲーム業界に入ったんですか？

細江　今から20年くらい前、専門学校に入って最初の夏休みの時に、ナムコのデバッグに誘われたのがきっかけです。「ゲームで遊んでいるとお金がもらえる、なんていい仕事なんだ」って。

松井　じゃあ、音楽は関係なかったんですか。

細江　最初は本当にただのデバッガーで。あるとき絵を描ける人が足りないということでドット打ちの仕事もやらせてもらうことになって。音は……当時開発の人数が少なくて、音が入っていないゲームがたくさんあったんですよ。それで「何か入れさせてよ」とやらせてもらったのがきっかけですね。

——当時、氏の通っていたのは3DCGを学ぶ専門学校。音楽とはまったく関連のない世界だった。

松井　その頃は3DCGを学んでいたということですが、デザイナーを志望されていたんですか？

細江　プログラムに興味があったんです。あの時代、C言語を学べるのが3DCGの世界だけで、それを選んだんですね。音楽は高校の仲間と一緒にバンドを組んでいたんです。YMOのブームもありましたから。

——そして氏の最初の作品『ドラ



シリーズ最新作の『リッジレーサー6』では「Highway Fusion」と「Valley of the Mind」の2曲を提供

ゴンスピリット』が87年にリリースされる。

松井　どうでしたか、自分の手がけた作品が世に出る、という感覚は。

細江　やっぱり嬉しかったですね。時間さえあればゲームセンターに見に行っていました。あの頃、筐体にヘッドフォン端子をつけるのがはやっていた時期というのもあって、みんな音楽を聴いてくれていて。

松井　それから、ずーっとゲームに音を当ててきて、今に至るわけですが、だいたいどのくらいの曲数を作られたんですか？

細江　う～ん、去年は150曲くらいだけど、もう正直なところ、わからないですね。1000曲は超えてるんじゃないかな…。

――「常に音楽製作に携わっていたい」という細江氏にはこんなエピソードがある。

松井　10年間ナムコに勤めてらして、役職などはついていたんですか？

細江　ナムコを辞めるまで僕は平社員の一番下っ端だったんです。だから、給料も一番下。社内の昇進試験を受けるのがいやで、逃げ回ってました。管理職の方が肉体的に楽ですよね、徹夜しなくていいし、寝られるし。でも、別に昇進は音楽を作るのに関係ないですからね……。

――93年、『リッジレーサー』がアーケードで稼働を開始、そして翌年プレイステーションに移植され、空前のヒットを飛ばす。ゲームのサウンドトラックとしては異例の売上を誇り、ゲームミュージックが一般的に認知されるようになったきっかけとも言える作品だ。

松井　『リッジレーサー』が細江さんのひとつの転機になったのかなと思いますが、あのシリーズ中で自分の代表作、というと？

細江　「ROTTERDAM NATION」ですね。

松井　日本では今なおマイナーなジャンルと言われているロッテルダム・テクノをなぜ取り入れたんでしょうか？

細江　友達が「音楽とはいえないすごいCDがある」といってCDを貸してくれたんですよ。それが「HOLY NOISE」というガチガチのロッテルダムサウンドで。最初は「何これ、音楽じゃないよ」と思っていたんですが、聞いていたらだんだん気持ちよくなってきて。そこからですね。

松井　その後、「～94（リッジレーサー2）」、「Rotten7（レイブレーサー）」、「～Remix（リッジレーサーズ）」と展開を続けて、さらに他のタイトルにも登場していますよね。コナミの『beatmaniaⅡDX』シリーズでは「rottel-da-sun」、「rottel-the-Mercury」、アリカのテクニクティクスでは「Roteen da Moon」と。

細江　ライフワークのひとつになっちゃってるのかもしれないですね。

今なお、現役のゲームプレイヤーでい続けること

――細江氏は87年にナムコにデバッガーとして入ってから今もなおゲームをプレイし続けているという。

松井　ブログなどを拝見する限り、結構いろいろなゲームをプレイされていますよね。

細江　時間の許す限りほぼなんでもプレイします。一番遊んだのは『風来のシレン2』。あれは1000時間くらいやったんじゃないかなぁ。ああいう自動生成のダンジョンRPGが好きなんですよ。死

んだらレベルが1になるっていうのがいい。自動生成ものでも、レベルが累積するようなものは緊張感が足りないのであんまりやらないかな。

松井　ゲーム音楽、というところではお手本になるようなものはありましたか？

細江　ひとつ目は『HOMEWORLD』というSFのPCゲーム。音楽というよりも、効果音の使い方がすごい上手で。ものすごい低音がバランス良く使われているんですね。日本のゲームはなんでもかんでも音がドカンと鳴ればいいや、みたいな風潮がありますから。それから『Diablo』は外せない。ああいう「オーケストラをオーケストラっぽく使っていない」のがいいですね。単純に音楽としていいのは『ゼルダの伝説 風のタクト』。何度聞いても異常にいい。



サウンドクリエイターに必要なものは「酒飲みネットワーク」だ、とも言う

松井　今まで、数々のゲームミュージックを「依頼されて」作ってきたわけですが、ご自分で、どんなゲームの音を当ててみたいですか？

細江　ドロドロのやつをやってみたい、というのがありますね。世界観がダークなやつ。それで、ある程度アクション性のあるような。それから、アニメや映画の音もやってみたい。ただ、なかなかそういったコネクションがないので難しいところですが。

松井　ご自分で音楽を担当されたゲームについては、プレイされますか？

細江　音を当てたタイトルについては制作時にシナリオもキャラクターも全部見ちゃっているわけですから、たとえばRPGだと、わざわざモンスターと戦って、先に進まなきゃいけないというのが苦痛になってしまって。そうするとなかなかプレイはしなくなっちゃいますね。

松井　それでは、自分が携わったゲームで一番のお気に入りは？

細江　ナムコの『サイバースレッド』ですね。今、日本で遊べる場所があるのかどうかわからないですけど。一応初代のプレイステーション版もありますね。今プレイできるものでは、『リッジレーサー6』がいいですよ、本当に。Xbox Live経由でダウンロードできる曲もありますし。

アンダーグラウンドへの執着、将来の展望

——細江氏を語る上で切り離せないのが「アンダーグラウンド」というキーワード。

松井　ゲーム音楽、といったときに『ドラクエ』や『FF』はコンサートホールで大々的なオーケストラコンサートが行われていますよね。そういう方向性はどうですか？

細江　うーん、あんまり興味がないですし、どちらかというと、クラブで酒を飲みながら爆音でというような……。ああいうオーケストラとは違う、なんだかすごい環境で聞きたいですよね。

松井　そういうクラブカルチャー的なものがいい、と。

細江　今はテクノフォーポップというレーベルを立ち上げて、流通に乗せていっています。アンダーグラウンドでしか聞けないようなものをちゃんとCDでまとめてみたいと思って。ほとんど道楽の世界ですけどね。

松井　そういう流れの中で、コミケなどの即売系のイベントに出ているわけですか。

細江　ああいうカルチャーが好きなんですよ。ゲームミュージックと、アンダーグラウンドと、オタクカルチャーがなんとなく似ているのかな。普段はクライアントに言われて曲を作っているわけだから、自分の好きな音楽をやりたい！　というのがあって。

——ゲーム業界に入ってからそろそろ20年という細江氏。次代のサ

ウンドクリエイターたちについてはどう思っているのか。

松井　今は会社でもどんどん人を増やしていっていますが、次の世代のクリエイター、細江さんにとっては商売敵となりうる人たちについてはどうでしょうか。

細江　数はたくさんいると思うんです。もちろん、スキルが伴っている人もいる。ただ、世間の売り方が若い子向けじゃないというか、結局名前のある人に頼むという風潮があるので、出ても消えていってしまうんですよね。そこは僕たちの死活問題でもあるんですが。

松井　そういう中で、サウンドクリエイターになりたい、と思う人たちへのアドバイスはありますか？

細江　もし、こういう仕事に就きたいと思ったなら、やり方はふたつあると思います。ひとつは、音楽業界に潜入してその中からゲームにシフトしていく方法。もうひとつは音楽は趣味でやっておいて、他のスキルを上げてゲーム業界に入ってから音楽にシフトする。もしゲームの音屋になるのなら、「なんでこのシーンにこの曲がついたか」というのを考える癖はつけていくといいかもしれません。ただ、そういうのができてないゲームもたくさんありますから難しいところですが。

松井　ちなみに、楽器ができないとやっぱり難しいですか？

細江　いや、僕は実は楽器があんまり弾けるほうじゃないですし。自分で頭の中で作った曲の音を出したときに間違えちゃうこともあります。なので、重要な曲の時は歩きながら頭の中で作曲していって、忘れないようにして、しっかりと固めてから作業に入ります。楽器ができなくても作曲家になれますよ。鼻歌が歌えれば。

松井　そろそろ現役二十周年となりますが、これから先はどういう目標がありますか？

細江　現状維持かなぁ。やっぱり、音楽は作り続けたいですね。音楽の仕事は、おじいちゃんになっても現役でいられるというのが魅力ですから。

松井悠の「Gamer's life」

過日『DOA4（Xbox360）』のオンラインパッチが配布され、一部の不具合や技の修正が行われた。流しでプレイした感覚では、「かなりいい具合に修正が入った」という印象。ユーザーの意見をくみ上げて反映を行ってくれるのはプレイヤーとして素直に嬉しい。

今年の夏は世界最大のゲームトーナメントイベント「World Cyber Games2006」日本予選が開催される。予選採用タイトルはXbox360の『DOA4』と『プロジェクトゴッサムレーシング3』、PCゲームの『Counter Strike1.6』の3本。上位に入賞できればイタリアのモンツァで開催される本選に招待されるとのこと。私は昨年に引き続き、日本予選運営のお手伝いをさせていただくことになった。どういった形で「プロゲーマー（あるいはe-Sportsアスリート）」が生活していけるような仕組みを作ることができるのか、まだまだ課題は多いが、できることから少しずつ手を動かしていこうと思う。

2月～3月は期待していたタイトルが軒並み延期になってしまったため、『HALO2（Xbox）』をXbox360でプレイしている。良質なFPSはいつプレイしても面白い。しかし、発売日の情報すらまともに更新されないオフィシャルサイトの存在はいかがなものか。



昨年は日本代表が優勝を収めた『DOA』部門。今年は連覇なるか

（写真提供：テクノブラッド）

オリジナルアニメの先行公開というド派手プロモートを打った株式会社SNKプレイモア。コンテンツ事業本部長である細谷壮一郎氏に、その手応えを聞いた

『MAXIMUM IMPACT2』は3D『KOF』の完成版

――『KOF MAXIMUM IMPACT 2』（以下『MI2』）の発売を目前に控えておりますが、今回の「最大の売り」はどのような点でしょうか。

細谷 壮一郎氏（以下、細）：『KOF』シリーズ初の3D作品となった前作『MAXIMUM IMPACT』からクオリティもボリュームも大幅アップしている点です。

――キャラクター数も大幅アップ。

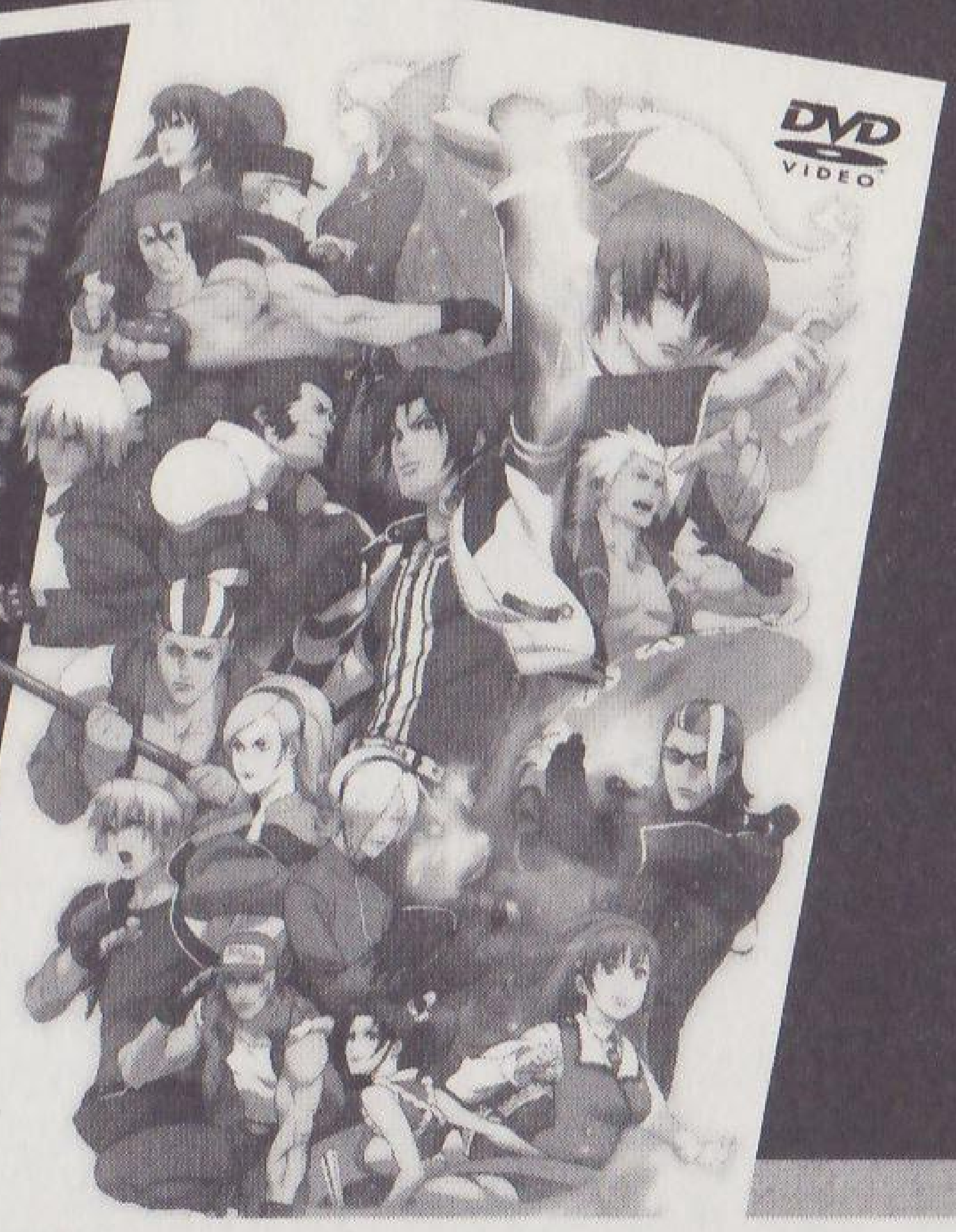
細：キャラクター数は前作の20人に加え、新キャラ4人が参戦します。もちろん隠しキャラも多数用意します。前回未成熟だった対戦システムには「さばき」や「スーパーキャンセル」を追加、連続技スタイリッシュアートも大幅にブラッシュアップ、調整されたバランスでオンライン対戦の楽しみ方が広がりました。

――シナリオもパワーアップしたとか。

細：ゲーム本編の脚本には、歴代『KOF』の小説化で活躍した嬉野秋彦氏を起用、深みのある世界観の構築に成功しました。

今回のストーリーはまず黒幕によって世界各地で著名な科学者たちの失踪が相次いでいる、というのが背景にあります。本筋は、科学者である父親をさらわれた新キャラのルイーゼとアルバ、ソワレの3人を中心に回っていきます。前作はストーリー部分が弱すぎたために、特にデューク率いる組織の詳細等何

UM IMPACT2 仕掛け



『MI-2』のココがスゴい！

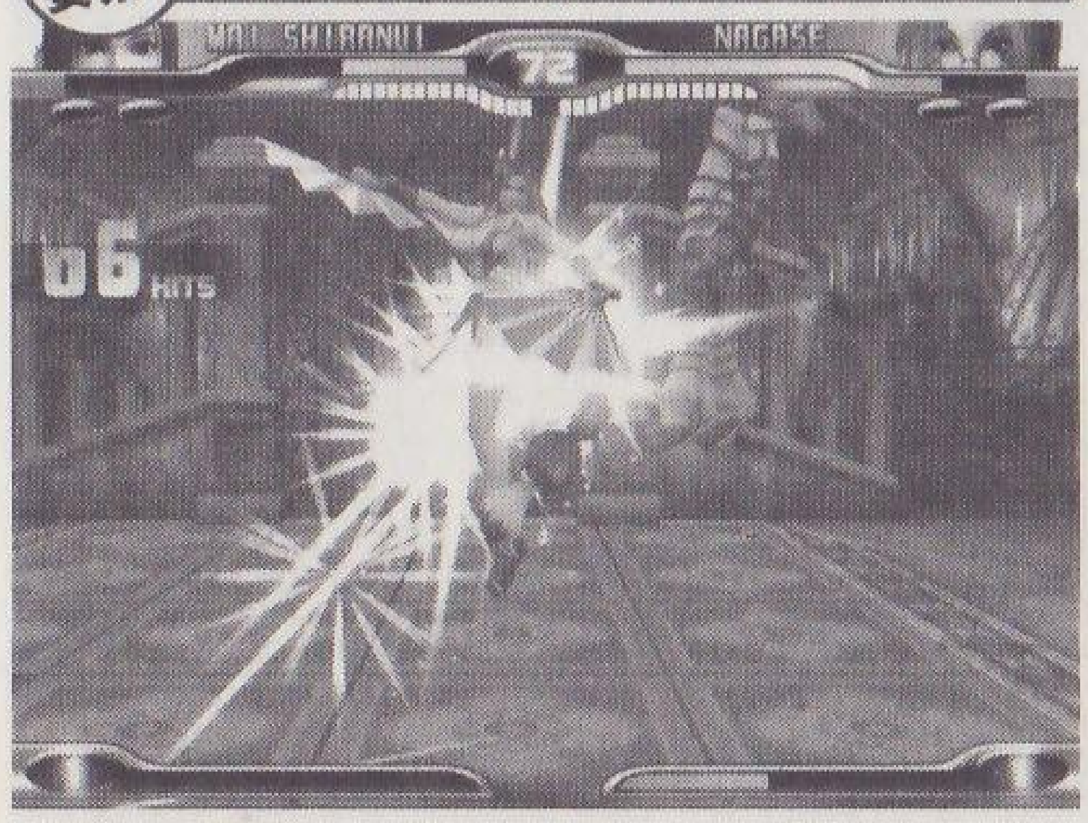
初代『MI』ではいろいろと不満点の多かったシステムに大幅修正が。旧来のファンもこれで満足できる？

追加要素1 さばき



相手の攻撃をさばいて反撃へ。ガンガン攻められていてもスキをついて形勢逆転が狙える

追加要素2 スーパーキャンセル



2D時代の『KOF』では常識だったキャンセルが『MI』シリーズでも使用できるようになった

もよくわからないまま終わってしまいましたが、今回は、前述の3人以外の他のキャラクターそれぞれにもドラマを与え、説得力のあるストーリー展開になっています。幕間のデモをフルボイス演技にし、ちょっとしたドラマ仕立てにしております。そのボリュームも前作と比べものにならないくらいですので、ぜひお楽しみいただきたいです。



KOF MAXIM
SNK プレイモアの
スゴい



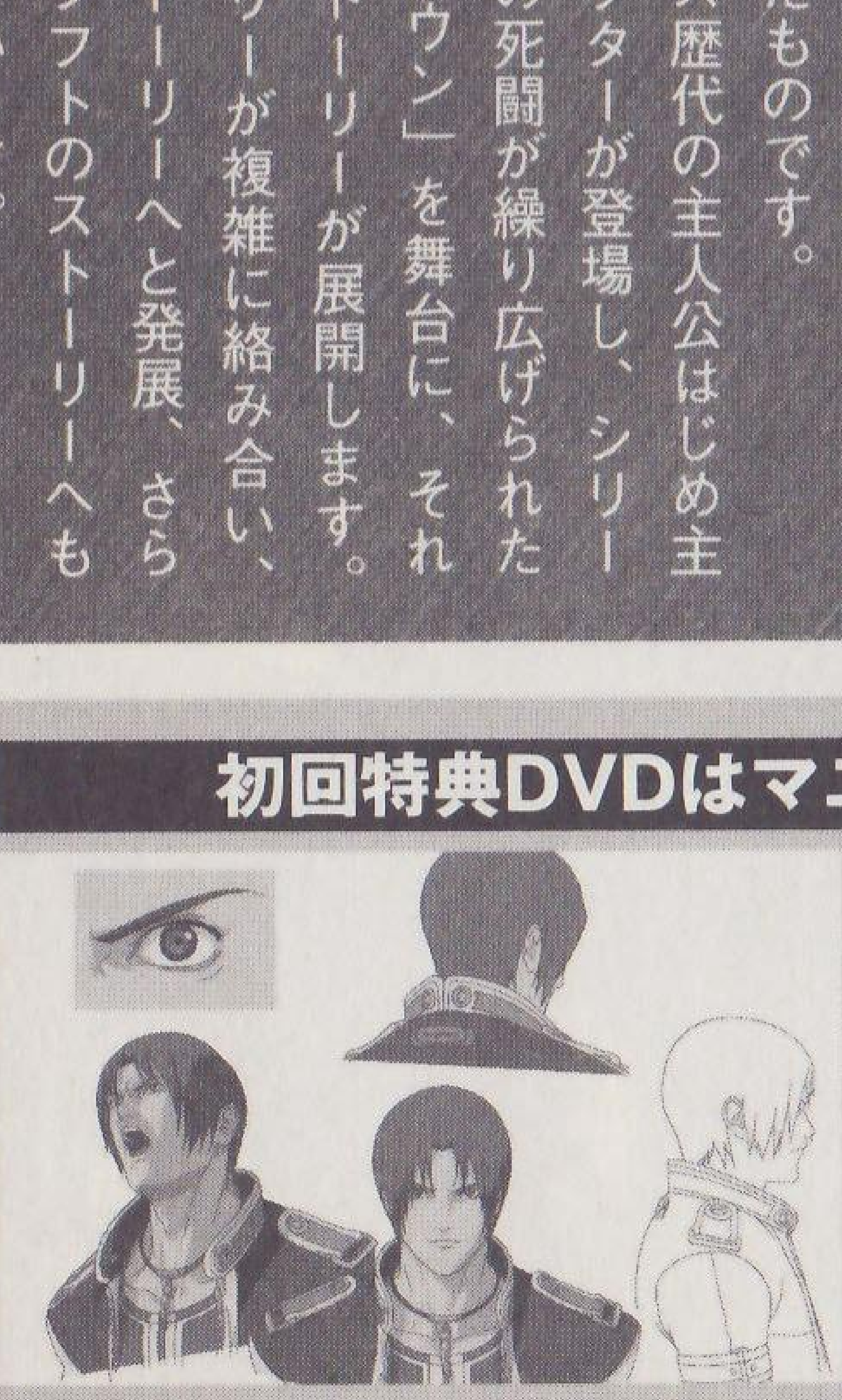
ほかにも、マニアックモードやパーティモード、チャレンジモードを搭載し、やり込み要素満載です。対前作比400%増しのボリュームでファンの方に絶対満足していただける出来となっています。さらに前作にはなかったMMBBにも対応、オンライン対戦が可能となりました。

初回特典は限定版DVD

――『MI-2』の初回特典には、「攻殻機動隊 S.A.C.」などで有名なプロダクションI.G（以下、I.G）制作のアニメ、「The King of Fighters：Another Day」（以下「Another Day」）が付くそうですが、これはどのようなものですか。

細：簡単にいうならば"KOF"の世界観をショートアニメ化（全4話）したものです。シリーズ歴代の主人公はじめ主要キャラクターが登場し、シリーズ中数々の死闘が繰り広げられた「サウスタウン」を舞台に、それぞれのストーリーが展開します。各ストーリーが複雑に絡み合い、大きなストーリーへと発展、さらにゲームソフトのストーリーへもリンクしています。

初回特典DVDはマニア垂涎



プロダクションI.Gによってリファインされた原画。細部の設定まで見られるぞ

初回特典DVDには、アニメ本編に登場するキャラクターや「サウスタウン」などの原画や設定資料などが閲覧できる映像特典が収録されている。また、スタッフのインタビューなど、マニアにはたまらないオマケ要素がテンコ盛りだ。

豊富なプレイモード



タイムアタックや戦車破壊などの競技に挑むエキストラミッションなど、豊富なモードを搭載



アニメでは、サウスタウンでの死闘が終了したラストシーンで、アルバの前に、『MI-2』の新キャラクターである謎の美女ルイーゼが現れます。それまでの死闘を傍観していたルイーゼはアルバに何を伝えようとしているのか……。『MI-2』のゲーム本編でもルイーゼはアルバとソワレの前に現れて意味深なことを言ってみたり、いろいろと謎めいたセリフを吐いたりします。キーパーソンですからルイーゼの言動には要注目です。

人気キャラクターたちのアクションシーンや密に描かれた「サウスタウン」の描写はゲームファンならずとも必見ですよ。

また、アニメ本編のほか、スタッフによる音声解説や、アニメに登場するキャラクター設定原画なども入れる予定です。アニメ自体は、ネットテレビやCS局ですでに放送中ですが、これらの映像特典は、DVDのみの収録です。

――「Another Day」はどのような経緯で企画され、制作が決定したのですか。

細：2004年がちょうど『KOF』10周年に当たり、『KOF'94 RE-BOUT』というタイトルをリリースしました。その際に念願のKOFアニメを入れようということで、オープニングに差し込んだのですが、それはもう黒歴史と言っても過言ではない出来で、ファンの方からさんざんご指摘を受けたんです。いつか必ずリベンジすることを心に誓いまして、ひそかにその時を狙っていたのですが、ちょうど日本最高のアニメ製作会社であるI-Gのラインが空いたと聞き、一も二もなく発注に及んだというわけです。迷いは全くありませんでした。

Another Dayってどんな話なの？



第1話「all out」

平穏な日々を取り戻したサウスタウンが突如炎上。不在の兄アルバに代わり、街を守るべく奔走するソワレは、八尺瓊の力を失った八神庵と出会う。



第2話「accode」

ギース・ハワードの息子という宿命に縛られるロック。ギースの片腕であったビリーは、ロックにギースの後継者となることを迫る。



第3話「In the dark」

天才科学者・巻島博士の行方を捜すため、その混乱に乗じてサウスタウンへ潜入したK´とマキシマは、潜入を察知していたラルフたちに追跡される。



第4話「all over」

"三種の神器"の力を狙うアッシュ・クリムゾン。アッシュを追う庵。サウスタウンを護るアルバ。そして京も否応なく闘いに巻き込まれていく。

KOF'94 RE-BOUT



KOF10周年を記念して発売されたリファイン版『KOF'94』。限定版にはPS2用のNEOGEOパッドや携帯クリーナー。通常版にもスペシャルムックが付くなど、ファンサービス満点の一本。オンライン対戦が可能になったのもこの作品からだ。

シナリオをめぐって大激論が？

――「AnotherDay」制作にあたり、何か裏話のような、面白いエピソードはありますか。

細：最初にI-G側から上がってきたシナリオをめぐって、かなりシビアなやりとりがありました。庵がバイクで街を飛ばしてみたり、極限流のメンバーが新喜劇をやってみたりと、ちょっと映像化したときにどうかと思われる部分の修正をしなければならない。そこでI-G側製作スタッフともめて、当初の打ち合わせ時間を大幅にオーバーした挙句、会場を点々とはしごし、最後はファミレスであーでもないこーでもないとやりとりしたことを覚えています。周りのお客さんは一体何の話をしているんだろうと思ったでしょうね。

――「AnotherDay」配信後の反響などはいかがでしょうか。

細：ネットでの配信だったので、ブログなどでの反響も上々。特にI-G手がける長尺戦闘シーン（これはカット制限したため長尺になってしまったとのこと）のインパクトはものすごいものがありました。ただ、共通して指摘されたのは、あまりに短い本編部分と、異様に長いスタッフロールのアンバランス感でしたね。次は本編部分がスタッフロールより長いものを作ります。

次なるアニメは長編？期待して待て！

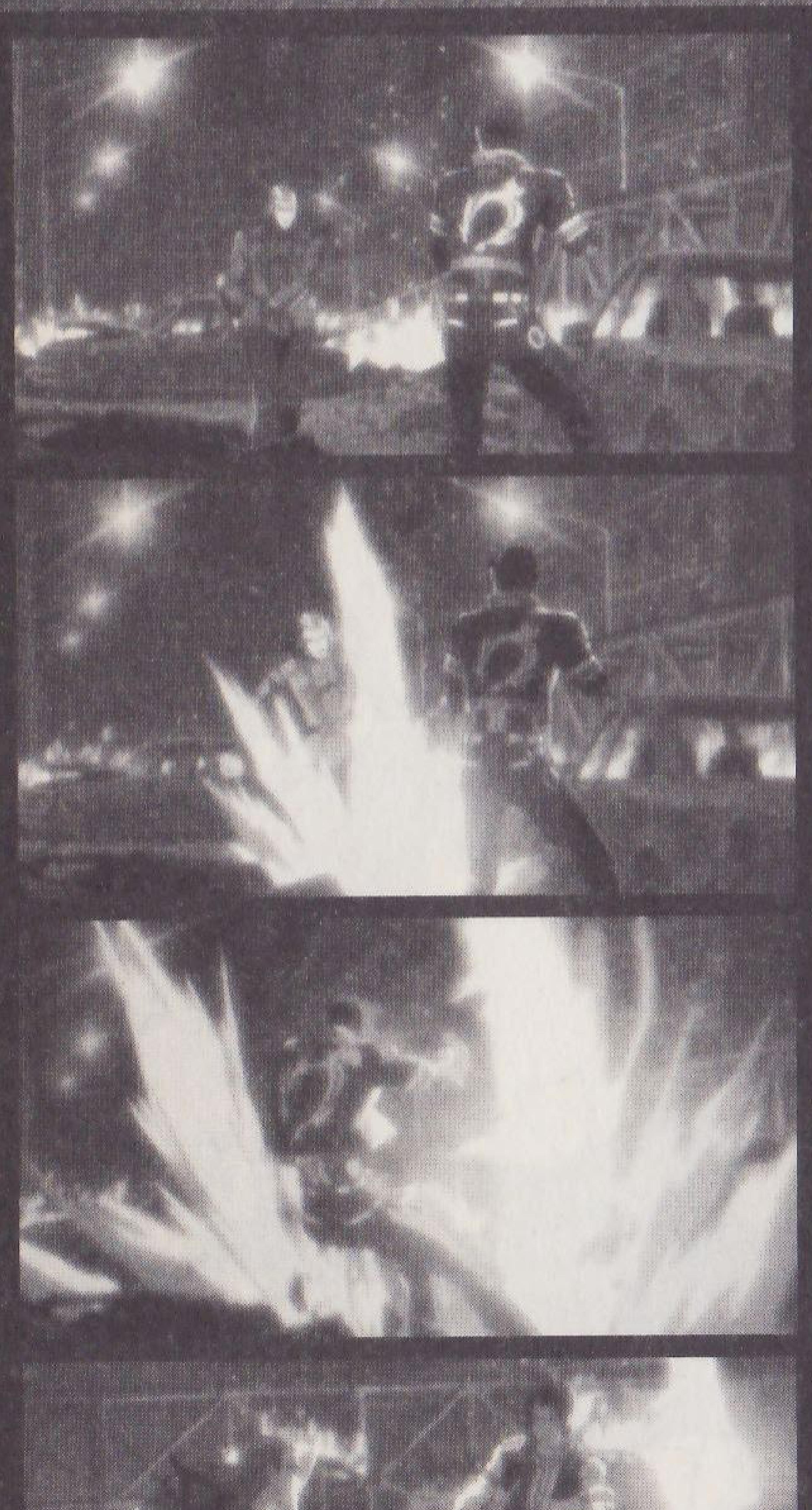
――「AnotherDay」を生かしたプロモーション戦略は、どのようなものなのでしょうか。

細：当社の戦略タイトルとして位置づけられる『MI』シリーズ。最高のアニメは最高のタイトルのプロモにぶつけねばならないと思いまして、細切れではありますが、昨年年末より月一配信、発売日である4月までファンの興味を引きつけようとしました。しかし配信間隔が離れていたことと、本編のあまりの短さばかりが目立った結果となってしまいましたね。ただ、なじみのキャラクターたちがアニメーションで戦う姿をお見せすることができただけでも満足しております。戦略になっていませんが……。

――今後の新作、また、今回のような「ゲームとアニメのコラボレーション」などのプロモーション戦略などの計画や展望などについて聞かせてください。

細：もちろん今回の企画を単発で終わらせる気持ちはありません。さらにスペックアップした続編の制作を画策しております。ゲームとアニメのコラボ企画は使い古された手法ですが、最高の制作スタッフとのコラボレーションとなれば話は別です。今後もさらにゲームファンだけでなくアニメファンにもインパクトのある露出方法を模索していきたいと考えています。

――ありがとうございました。




『MI2』の発売日は4月27日の予定。『Another Day』は現在Show Time（http://www.showtime.jp/）、GyaO（http://www.gyao.jp/）などで無料配信中。また、CS局、KIDS STATIONでも放映中。

絵で見るゲームソフト批評　スペシャル？

魔界戦記ディスガイア2

ジ 史上最凶やりすぎシミュレーションRPG
メ 日本一ソフトウェア
機 PS2
¥ 通常版　7,140円（5%税込）
限定版　9,240円（5%税込）


野田みれい

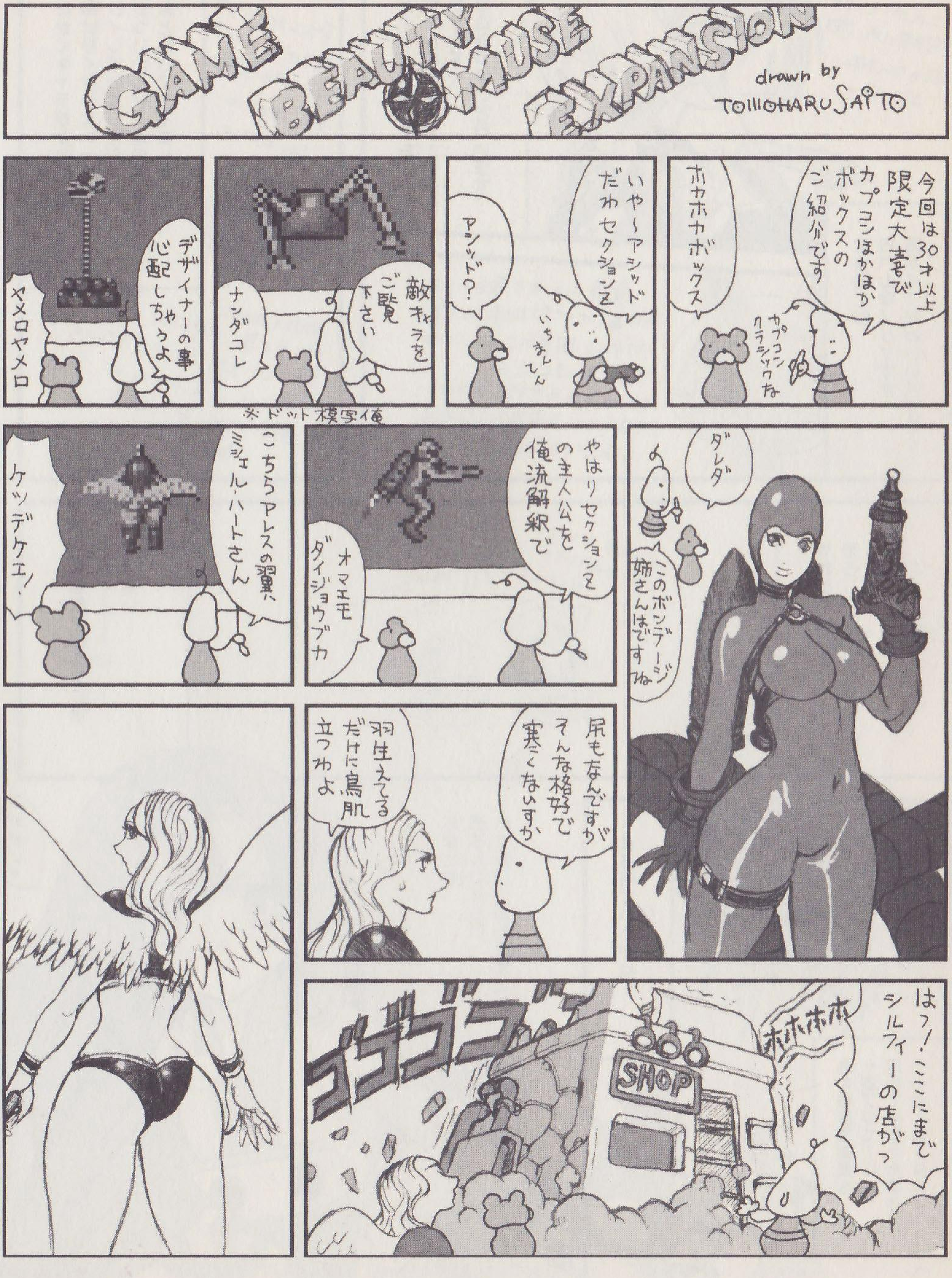




野田は初っぱなから
ロザリーにやられました。
ツンデレ!! 来たツンデレ!!
な、なんじゃ、ジロジロ見るでない!
ベストアイテムが『銃』なのもツボです。
眼鏡っ子ロザリーにすると、HITがアップ↑
萌えもアップ↑であります。
姫キャラで箱入りでツンデレで可愛いなぁ…
しかもボイーンなナイスバディ!!
ボディラインと言えばエトナもフロンもペタですしね。
死にたい?
新メインキャラのキャラメイクにも奥深さを感じます……
えっと、エトナがご立腹なので先に紹介しますか。
あーーっもうッ
もっと早く出してよねぇー 退屈すぎてマジやってらんない
…ったくアンタらラハール級のバカァ?
正ヒロインではないけど!! いい感じで目立ってます♡ エトナがいっぱい喋るとにぎやかで良いですね♪
前作のキャラクターも登場しています。
ちなみに、ファントムキングダムのキャラもちょろっといたりします。
エトナには普通にプレイしてたら会えるのですが、
フロンは今作ではレアキャラ扱いらしく、やり込まないと会えない仕組みになってます。
へっぽこ野田が出会えるのはまだ先の話……
レベルが低くてまだ会えない… 待ってて〜


妹のハナコのしゃべり方も好きです。ロリーでかわいいー
乳しバンド(死)が白いのでドット画面では上半身裸に見えてドキっとしたです。
牛乳!! かわいい。
弟のタローはちょっとショタですよね……やっぱり……奥深いなあ（笑）
ハナコは小っちゃいですが強いんですよねー
プレイ前からエトナにちょっと似てると思っていましたが
どごーん!
このコンビ、バカっぽくてかわいい～!
破天荒ぽいトコとかパワフルさとかホント似てます。将来が楽しみです。
大好きだけど育てにくい…めそめそドット絵の動きがたまらん。
熱血キャラの主人公アデルですが影は薄いかも…
物語上この性格は必要なのですが、面白みには欠けるかなぁ
俺は勝つ!!
でもこういう子嫌いではないです。
あとはですね魔法使い（女）とアーチャーのビジュアルが大好きすぎて困ってます。
うーん…風になびく赤毛と大きな衿のせいか…?
あーそれよりも、戦闘中の決めポーズが格ゲーみたいだと思ったのですが……私だけ?


とにかくキャラがかわいいので初めは早く会いたい一心でプレイしていましたが、気がついたらゲームの面白さにどんどんハマってました。
「ジオエフェクト」や「投げる」の活用はパズル感覚。頭の体操になりました。
物語を進めずにアイテム界にもぐったり転生してまたレベル上げしたり。はじめは うぞ――っと思ったけど、やってみると面白い!!
ストーリーに関しても、コミカルなテンポでわかりやすく入り込みやすいと思います。
熱血と箱入りの二人が、とってても甘酸っぱい(笑)好きなんです。こういうの。
全体的にはおバカなノリですが温かくてかわいい世界です
魔界ニュースも面白いです。あの毒っけがたまりません(笑) アクターレ関連のニュースには笑ってしまいました―― キャスターのウサギさんの声がエエ声(CV.子安武人)なのにもバおどりました(笑)
でも本気で極めるには本当――に先は長い……
レベル1000のエトナに勝ってみたいとかついつい思ってしまう…
それがこのゲームの恐ろしさっス。
やればやるほど恐ろしいゲームです…
言いかえればボリューム満点なお得なゲームだろうか。
ゴザル。
あなたも、恐ろしいくらいハマル……かもですよ?
まあ何ていうかね…
赤~い月~赤い月~罪~をおかした者共のけ~がれを清~める赤い月~
あの悪魔編集長も一度プリニーに清めてもらったほうがいいかもねーなんて……へへ……


GAME BEAUTY MUSE EXPANSION
drawn by TOMOHARU SAITO
今回は30才以上限定大喜びカプコンほかほかボックスのご紹介です
ホカホカボックス
カプコンクラシックな
いや〜アシッドだわセクションZ
いちまんてん
アシッド？
敵キャラをご覧下さい
ナンダコレ
デザイナーの事心配しちゃうよ
ヤメロヤメロ
※ドット模写俺
ダレダ
このボンデージ姉さんはですね
やはりセクションZの主人公を俺流解釈で
オマエモダイジョウブカ
こちらアレスの翼、ミシェル・ハートさん
ケッデケエ！
尻もなんですがそんな格好で寒くないすか
羽生えてるだけに鳥肌立つわよ
はっ！ここにまでシルフィーの店がっ
ホホホホ
ゴゴゴゴ
SHOP



カプコン クラシックス コレクション

ジETC メカプコン 機PS2 ¥5,040円（5％税込）発06年3月2日

或るゲームライターの生涯

つれづれなるままに……

編集部のP女史から突然の電話。「今号、がすけつ企画で4ページとってあるんで」「は？」「内容は自由ですから。じゃ！」……自由な雑誌だ



がすけつ

流浪のがすけつ倶楽部（タモリかよ）。ゲーム雑誌を中心に活動するフリーライター。お仕事の依頼はmixi経由でどうぞ

頼まれたからにはやる俺自身の存在意義を問う

そもそも俺の手記とか日記とかエッセイの類が、いったいどれだけの人の興味を引くことができるのかという点において、自分自身非常に疑問を覚えるわけで。ただ、逆に言えばその価値があると信じてくれているからこそ、こうした奇天烈なページが存在するわけでもあり。ゲームライターとして活動している以上、いわゆる普通の商業誌においては、どんなにつまんねぇゲームでも面白おかしく紹介しなければならないし、いや、もちろん作っている人の苦労というのも開発を経験したことがある俺だからわからないわけではないのだけれど、そういうわけだから俺という人間の人生そのものを、そのへんのゲームを紹介するように記事に仕立てることができれば、それはそれでゲームライターがすけつの面目躍如……とまではいかなくても「なるほどな」という程度の話にはなるのではなかろうか、と。

そこに考え到るまでにずいぶん時間も掛かったし、今なお若干の疑問がないでもないわけだけれど、ゲームライターとしての俺をこのコーナーでしばらく記し続けていってみようと思うわけで。何卒、宜しくお付き合いのほどを。

紐育星組ライブ盛況のうちに閉幕

10年続いてきた帝都花組の公演、ここ数年クリスマスの夜を彩ってきた巴里花組のディナーショウに引き続き、『サクラ大戦V』の主要キャストたちが初のライブショウを行った。パンフレットの製作を手伝わせてもらい、衣装撮影や稽古場に付き合ったりしていたのだけれど、本当に「初々しい」という形容がピッタリだ。

かつて帝国歌劇団・花組が「愛ゆえに」の公演を始めて催したときのことを思い出す。10年ひと昔とはよく言ったもので、このステージを見た途端、この10年のことを一度に思い出してしまった。毎年夏の帝都花組の公演も全て見てきた自分にとってすら、いや、だからこそなのかもしれないが、感慨深いこの公演。惜しむらくはキャストが忙しすぎて稽古の時間がとれなかったからか、芝居のシーンがやや少なく感じられた点か。

この先何年続くのかはわからないが、できるだけ長く付き合っていきたいと思う。まあ、ぶっちゃけリカと杏里萌えなわけですよ。ええ。DVDも買おう。

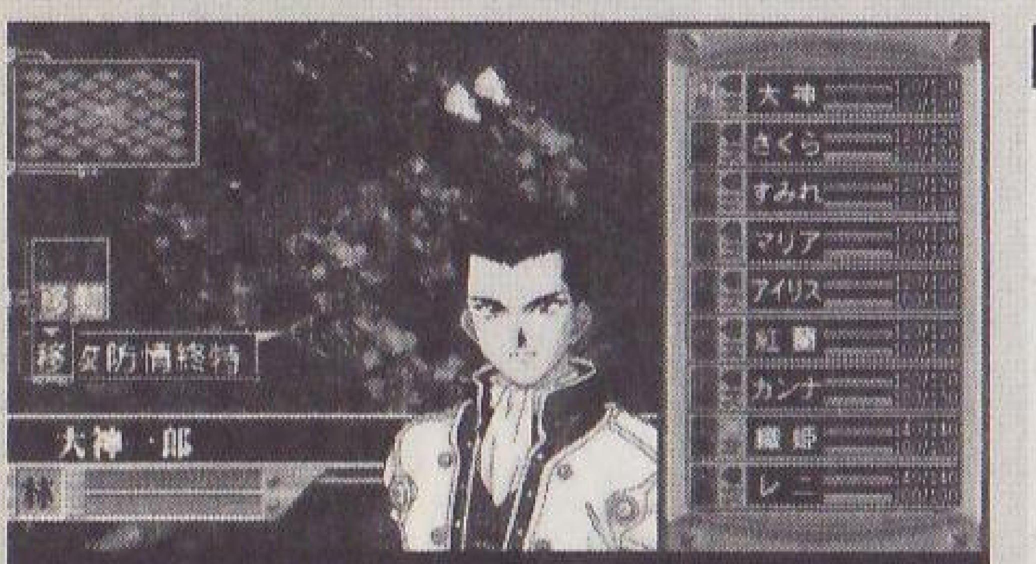
サクラ大戦に捧げるこの一生

なんの因果かこの10年ほど仕事で絡み続けているゲームがある。『サクラ大戦』——タイトルだけならたぶん知らない人はいないであろう、広井王子氏率いるレッド・エンタテインメントとセガとのコラボレーションが生み出したビッグタイトルだ。

1～3の設定資料集、3の攻略本、某誌の攻略記事、2万円近くする書籍2冊、公演パンフレットなど、俺がこの10年ゲームライターとして活動してきた全ての仕事の分量に対しても、ものすごい割合を占めている。もし俺の職務経歴書を書くとするなら「主要取引先」のひとつに『サクラ大戦』と書いてもいいくらいだ。まったく意味がわからんが。

で、その『サクラ大戦』初代セガサターン版の発売から10周年を記念して、PSPで初代と『2』がセットになったパッケージが発売された。ムービーやグラフィック、ボイスはほとんど変更がないものの、ご存知の通り横長であるPSPのディスプレイに合わせ、余った部分に戦闘中なら隊員の耐久力、フリー移動中なら目的地と終了時間、ミニゲーム中なら操作方法と、ちょっとした情報が表示されるようになっている。加えて、どこでもセーブができるようになったことで手軽さを増した『サクラ大戦』。これを機会に当時を思い返してみるのもいいだろう。

サクラ大戦1&2





■サクラ大戦1＆2■セガ
■ＰＳＰ■2006年3月9日発売
■5,040円(税込)
ドリームキャスト版の美麗さに加え、ちょっとした時間に遊べるよう設計が見直された本作。通勤時に少しずつ遊ぶもよし。

ゲームライターだって社会福祉できる？

中高生の頃は外にも出ないでゲームをやり倒し、PCにかじりついていた俺なわけだが、意外にフィジカルな遊びも楽しいと目覚めたのは、皮肉なことにゲームライターになってからだった。

昼間っから公園で酒でも飲むときなんかの口実でもあるんだけれど、けっこう前からフラワースティック（デビルスティック）という、大道芸の真似事を趣味としている。

通りすがりの人の目を引き、足を止め、自作のスティックを売りつけては、その日のビール代に充てるというそんな遊び（と言っていいものか）ですら、継続は力なり、とでも言うんだろうか。伊豆大島でフリースクールを運営している先生から、子供たちの指導をしてくれないかというオファーがmixiを通じて来たときには正直驚いた。

フリースクールというのは、ご存知の方も多いだろうが、いわゆる不登校児のための施設で、最近では不登校児に限らず、コミュニケーション能力を育てるための放課後の遊び場としての機能もあるらしい。そこに通う子供たちが練習した芸を、大島の「観光祭り（椿祭り）」で披露するにあたって、指導をしてやってほしいというのである。

「あんたがた」を通じて知り合った友達のマジシャン東邦を引き連れ、さっそく伊豆大島へ。三原山の噴火から20年、溶岩と椿と海に囲まれた大島は、なんというか町ぐるみゆったりとした雰囲気で、指導をするぞと意気込んで乗り込んだわりには、逆に俺たちが癒されて帰ってくるという不思議な結果に。

それより何より、三十路に入った今に到るも毎日ゲームしてネットつないで原稿書いてるこんな俺でも、社会の役に少しは立てるんだなあというのが、なにより大きな発見でしたとさ。

それにしても、くさやは臭い（中村屋）。

がすけつの非商業的ゲームレビュー

これはホントにオススメなのか!?

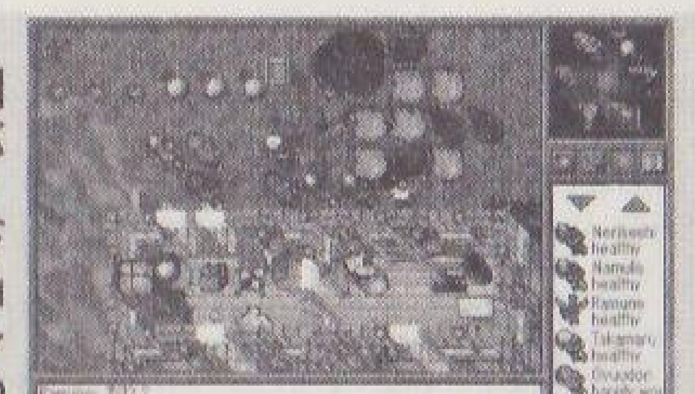
ゲームライターがゲームライター的視点を外れてプッシュするゲームとは？

ドイツの学生がMMOを作っちゃいました の巻

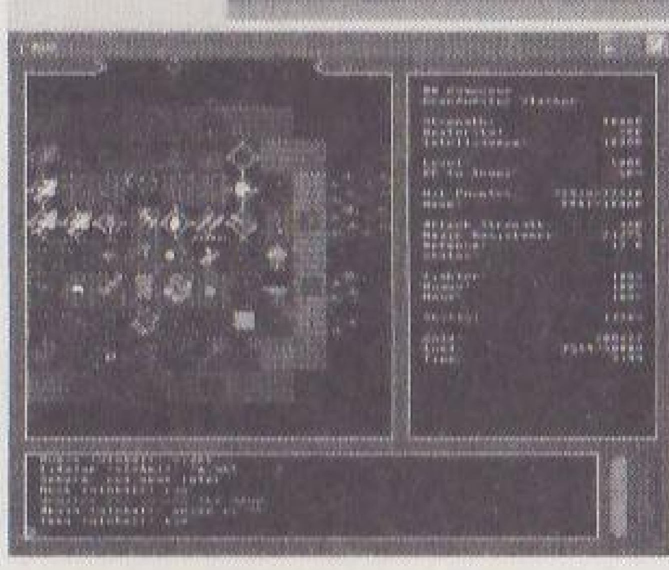
どうも周囲の同業者を見てると俺だけらしいんだけど、こんだけ仕事でゲームばっかりやってると、自分でお金を出してまで遊びたいゲームがどんどん無くなってくるんです。最近はゲーセン行ってもお金使うのはセガのオンライン麻雀『MJ3』だけ。じゃあ「ゲームしたい」という欲求がないのかというと別にそんなことはなくて、とっくに3も出てるっていうのに『エイジ・オブ・エンパイア』の2を細々やってたりですね、まさしくゲーム老人の道を歩んでるわけで。



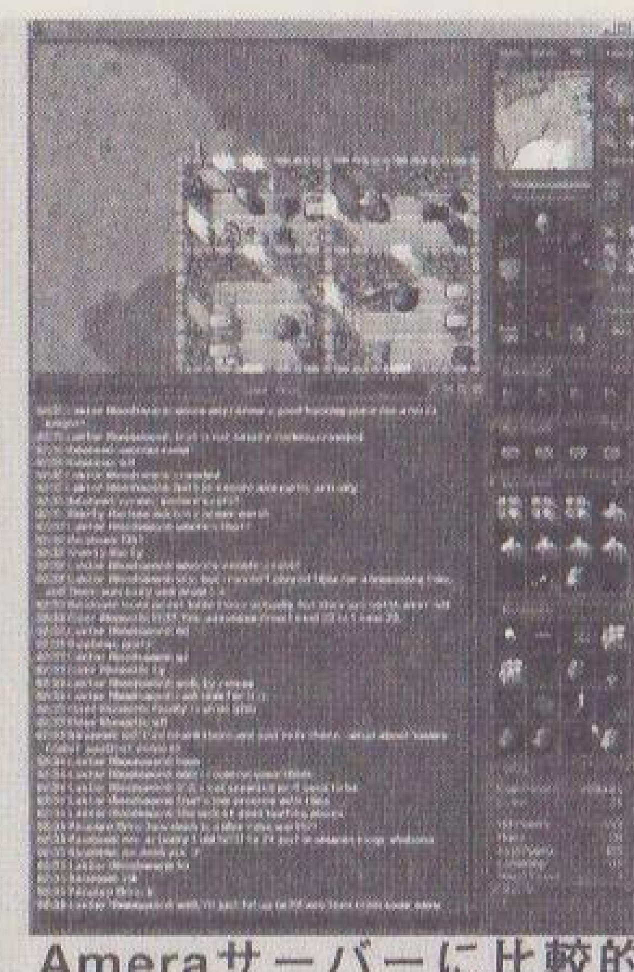
■Tibia　http://www.tibia.com/
独CIP提供。基本は無料だが、月7ドルほどの有料会員も。アメリカサーバーのほうが軽くてオススメ



旧バージョンのチビア。このしょぼさが愛しい

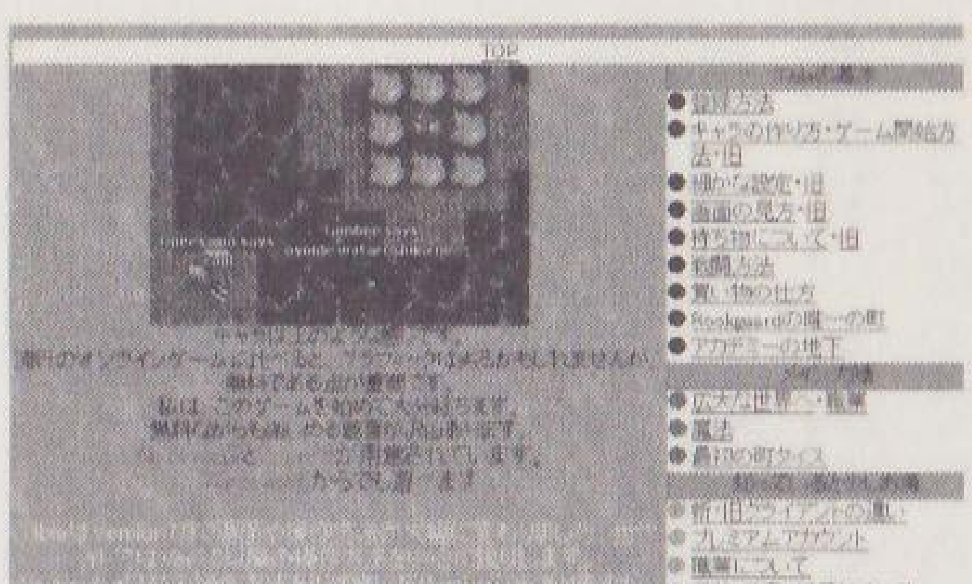


見た目に反して激辛なことでおなじみ「EUO」



Ameraサーバーに比較的日本人が多いですよ

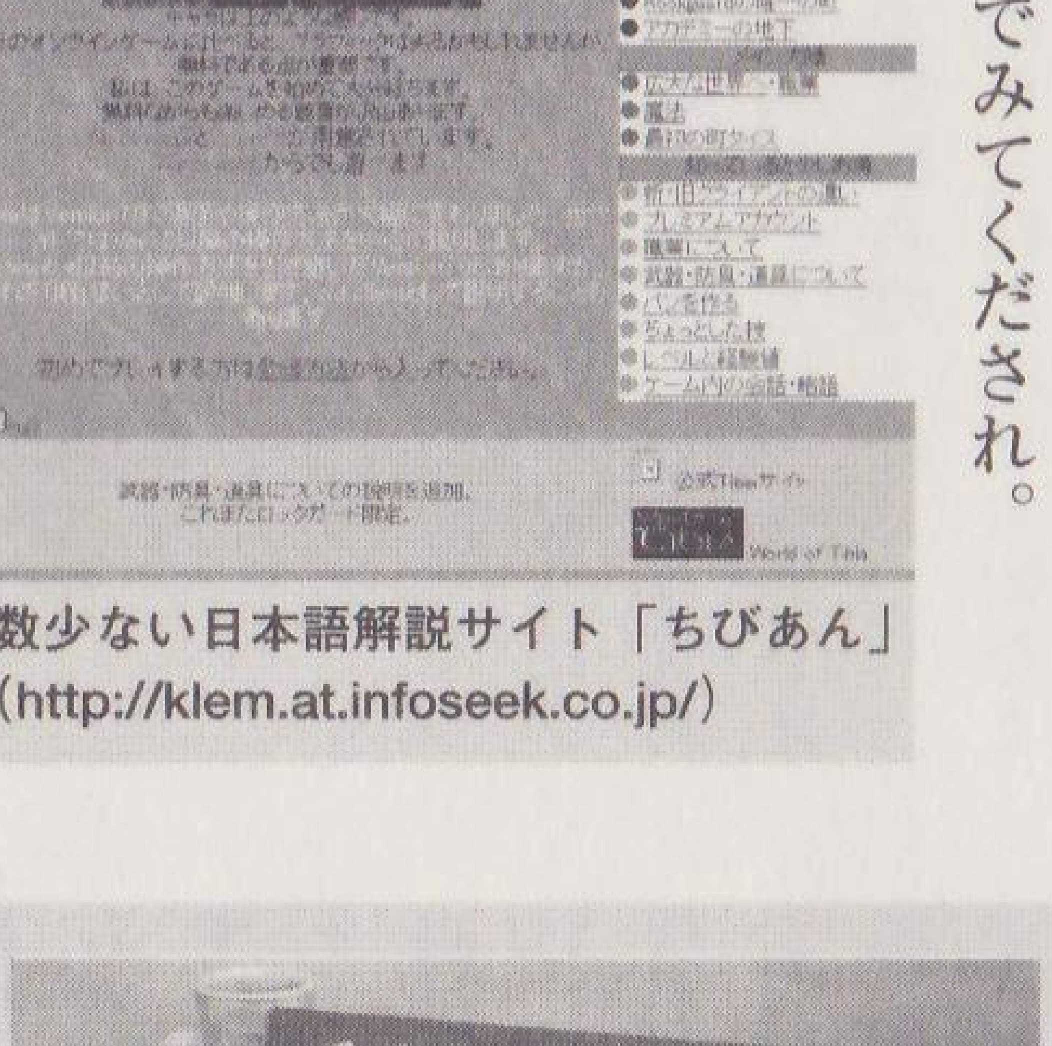
ネトゲも面白そうだけど、付き合いとかが煩わしい、そんなアナタにプッシュしたいのがドイツから来たMMO『チビア』。「ショボグラMMOの三銃士」としてEUO、ワイバーンと並び賞されるマイナーゲームです。なんたってコンポーネント10メガ以下。2D。マシンパワーがいらないからポーランドやブラジルの子供たちが今こぞって遊んでいるというステキゲーム。ドイツ発ですが公用語は英語。翻訳サイト片手に遊んでみてくだされ。



数少ない日本語解説サイト「ちびあん」
(http://klem.at.infoseek.co.jp/)

ドイツといえばボードゲーム

カプコンさんが「カタン」を売り出してからのにわかボードゲームファンの俺ですが、最近よく遊んでいるのがこれ「サンティアゴ」。何もない荒地にひたすら畑を耕し、水を引いていくだけの入札ゲーム。地味なんだけど駆け引きがアツいのよ。次号は国産「シャドウハンターズ」を紹介。



SANTIAGO（独AMIGO）4,500～5,000円程度
2003年製。最近国内では品薄傾向の様子。

編集担当より1
やあ。P女史こと編集部のぱるっちですがね、あの電話の後、ちゃんと某DJバーで打ち合わせしたじゃないですか。がす君ったら人聞きが悪いわあ。といっても、酔っ払って半分くらい爆睡していたから、やはりあれはただ飲みに行って潰れたってだけで、打ち合わせとは言わないか！（2に続く）

或るゲームライターの部屋

ゲームライターだけど、なんか聞きたいことある？

はい、まるで2ちゃんねるのスレのようなタイトルで始まりましたこのコーナーですが、なんですか、読者コーナーっていうんですか、俺の遥かな記憶を辿るならば、たしか10年くらい前にサタマガこと「セガサターンマガジン」で読者コーナーを持っていたような気がうっすらとするわけですが、そのコーナーが終わった理由がたしか「実ペンネームでやってるからキャラがハジけてなくて読んでて面白くない」というようなものだったと思うんだよねぇ……。

あれか、はっちゃければいいのか、要するにそういうことだな！　わかったよ！　ハイ！　最初のおたより！

■雑誌の記事で自作自演みたいなことをしたことはありますか？

(千葉県・玉)

あるあるあるある！　あるね！　一番最近だと前号の「ARGの未来」のコーナーね！　「あめちゃん」のインタビューを、がすけつがしてたけど、あれどっちも俺だから！　あるブログで「自演乙」なんて書かれちゃってさあ、「架空の人物に自分自身がインタビューするなんて、ARG的じゃないですかね」なんて編集長との打ち合わせとか俺のささやかな思惑みたいなのも感じてほしいよねっ！　あとごめん、ほんとは前号の最後で「こういうことでした」って言おうとしてて、すっかり忘れてたっていうのが真相でした。ハイ。

■ゲームライターになるにはどうすればいいですか？

(東京都・ちゃりお)

ゲームライターに必要な資質はいくつかあります。中学生程度の作文能力、商業主義に迎合しつつも決して負けない、ぶっちゃけありえないマックスハートを持っていること、原稿料が入ったら全部500円玉に両替して計画的な生活を営める能力、しょこたんのネット配信のテレビを見て爆笑できる能力、あと食器棚の中に百円ショップで買ってきた滑り止めマットを敷いていることとね。

たまに言われるんだけどさ「発売前のゲームが遊べるなんていいですね」って、発売前だから内容誰にも喋れないし、ただひたすら攻略のためだけに「ここまで」って決まっている部分を繰り返し遊んで、ストーリーを楽しむ余裕なんてないわけ。楽しいわけないじゃん。世の中の全てのゲームを語りつくしたい、というのでなく、ただゲーム業界に入りたいというのであれば、むしろゲームを作るほうに行ったほうがいいですよ。

■セガサターン版『野々村病院の人々』は名作だ。当時のコンシューマーゲーム機であそこまでの表現にチャレンジしたエルフに私は最大限の賛辞を送りたい。なお、プレゼントには「Ｋｉｓｓｉｎｇ!!」を希望します。

(東京都・主任)

そうですか。大変勉強になりました。プレゼントはあげません。

■こないだ中古ゲームを売りにいったら健康保険証の期限が切れていて買い取ってくれませんでした。住民票を移すのも取りにいくのも面倒だったので、保険証の期限をカッターで削って、極細のシャーペンで年号を改竄したら買い取ってくれました。

(大阪府・アイリーン)

そういうのは三〇ブッ……いやその、それ犯罪だからね、ちゃんと住民票移して保険証もらって、まっとうに暮らしてください。ね。

というわけでおたより募集なのでした

第一回ということで、編集長の机の裏に落ちていたアンケートハガキのコメント欄に勝手に答えてみたりした俺なわけですが、ここで皆様からのお便りを頂かないことには話が続かないわけでして。ゲームにまつわる恋愛話(バーチャル、リアルどっちでも)、とき○モオンラインでの奇行談、人生・進路相談、純粋な質問などなんでもどうぞ。ネタ歓迎。

あて先は……〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　(株)マイクロマガジン社『ゲーム批評　がすけつ係』まで!!

編集担当より２

でも、がす君ってば今回〆切を大幅にブッチして、あやうくゲーム批評にメモ帳のページを作るところだったから、これでおあいこだよねー。というか、現時点ではまだちゃんと本が出るかどうかわからないのですよ……。次も原稿が遅れたら誌上公開罰ゲームをやるので覚悟しておくように！

マイホームをつくろう2 充実！簡単設計!!でつくる

これが理想のマイスウィートホーム？

梅宮貴子流



Profile
パソコン歴24年の突撃ライター兼主婦。主なお仕事はニュースサイト「探偵ファイル」の外注ライター。
「探偵ファイル」
http://www.tanteifile.com/

マイホームをつくろう2
充実！簡単設計!!

ジ 設計・マイホームシミュレーション
メ マーベラスインタラクティブ
機 PS2
¥ 5,040円（5％税込）



現実世界で理想の我が家を手に入れるのはこんなにタイヘン！

心を貧しくしてまで家が欲しいですか？

日本で、「マイホームを持つ」というのは、ほとんどの社会人の共通の夢のようですな。「家を買うために」と小遣いをほとんど貰わずに必死で働くご主人と、少ない給料から家計をやりくりし、せっせと貯金に励む奥さんという、つつましくも美しい家族愛をはぐくむご家庭のなんと多いことでしょうか。

世間にはそういう節約人間向けの雑誌やら、ネットのホームページもありまして、やれ「生活費はジャンル別に小分けにした封筒に入れて管理せよ」だの、「食料品はスーパー閉店間際に駆け込んで売れ残りの半額のものを買え」だの、「大根やにんじんの皮はキンピラにしろ」だの、ケチケチ情報が溢れているのであります。

中には「服はタダでもらい、破れたら縫い繕え。それでも着られなくなったら雑巾として活用」「トイレで小（尿）のときは流さなくて良い。大（ウンコ）したときだけ流せ」というような、そもそも人としてどうかと言いたくなるネタが平気で載っていたりして、恐ろしく思うこともあります。躍起になってお金をためすぎても、心が貧しくなってしまったらどうしようもないと思うのだがなあ……。

そんなわけで今は、普通に家賃を払うような感覚で、そんなに無理せずに買える、お手軽な分譲マンションが流行っています。国土の狭い日本ですし、そこで妥協してしまう人も多いのですが……。

どうせならやはり一国一城の主といきたいもの。それも、間取りなどを自分で考えて構成できれば最高ですよね？

主婦の厳し～い視点でソフトのお買い得度をチェックしちゃいます！

本作からマンション作成にも対応！

『マイホームをつくろう』シリーズは、家づくりの雰囲気を楽しむという遊び方はもちろんのこと、実際に家を建てる予定のある人が、希望の間取りを実際に組んでみてどんな仕上がりになるのか確認する……といった本格的な用途にまで対応できるソフトです。この『充実！ 簡単設計!!』からは一軒家はあきらめ、妥協してマンション購入を考えている負け組サンのために(というわけではないでしょうが)、新たに「マンションで暮らそう」モードが加わりました。

前作『匠』では比較的弱かった「設計士になる」という要素が強化され、むしろこちらの方がメインになりましたね。これなら、建築士育成シミュレーションゲームとしても充分に楽しめそうです。そして、グラフィックが綺麗になった点も見逃せません！ 頑張って間取りを組み、出来上がった家を見た時の感動もひとしおです。

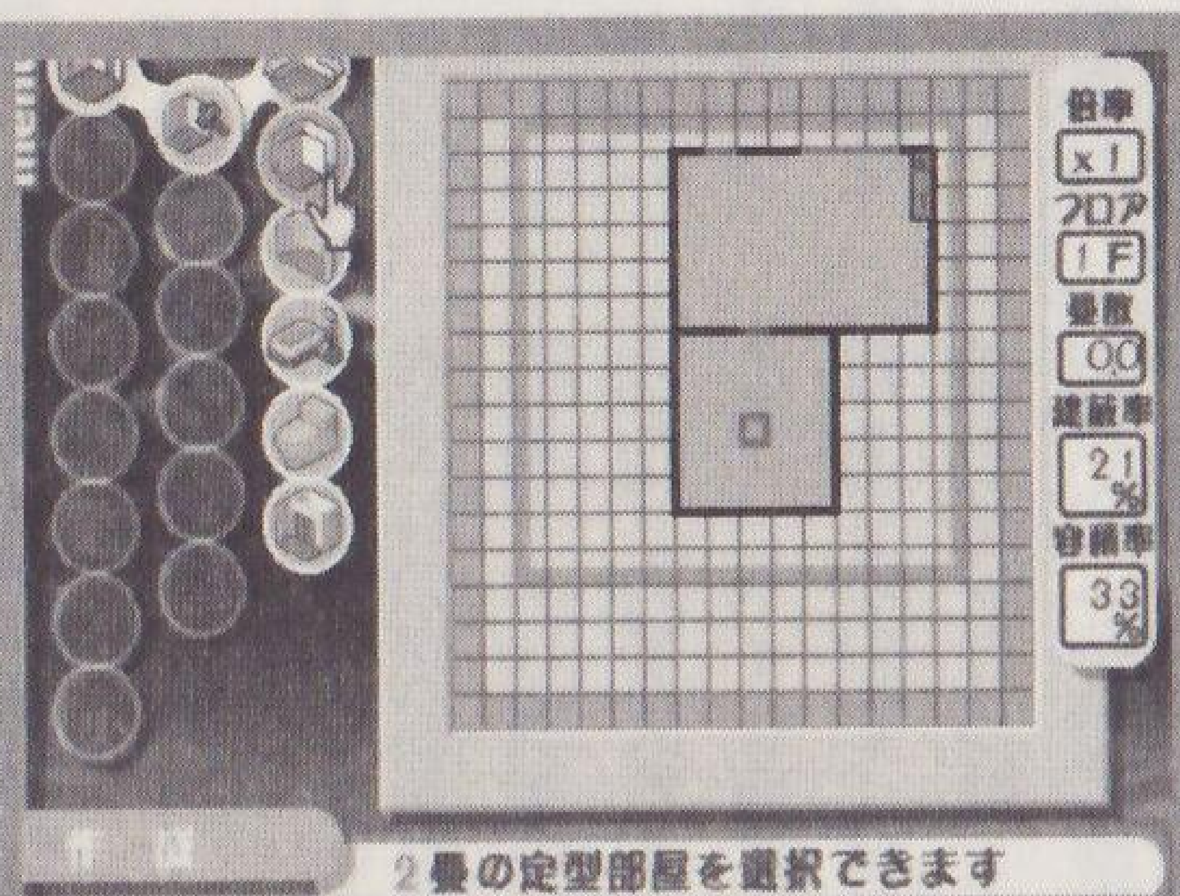
しかし、なぜか前作に比べてパワーダウンしている部分が多い点が気になりました。まず建坪の制限が厳しくなっているので、前作のように超豪邸を作ることができません。面積に関しては、割と常識的な広さの家しか作れないんですよ。ゲームの世界なんだから、ありえない広さの豪邸を作ってみたい！ というユーザーも多いでしょうに、こんなところで妙に現実的だと冷めてしまうというか。

そして「結合」の機能がなんだかおかしいような。例えば、玄関とリビングを直結することができません。ドアなどをはさまないと、玄関からリビングへ入れないというのはいかがなものかと。風呂・トイレのパーツも、前作ではシャワーなどを選んで細かくつけられたのが、今回は一式セットでしか選べなくなっています。確かにこのほうが選ぶ手間は省けますが、ディテールにこだわって設計したい人にはかなり嬉しくない変更点です。全体的に操作が分かりづらく、私も2階の作り方を理解するまでにかなりの時間を要しました。あまり説明書を読まないような人は、すんなりプレイできないかもしれませんね。もっと感覚的にプレイできるといいのですが。

前作「マイホームをつくろう2! 匠」とどっちがお買い得なのかしら？ ￥

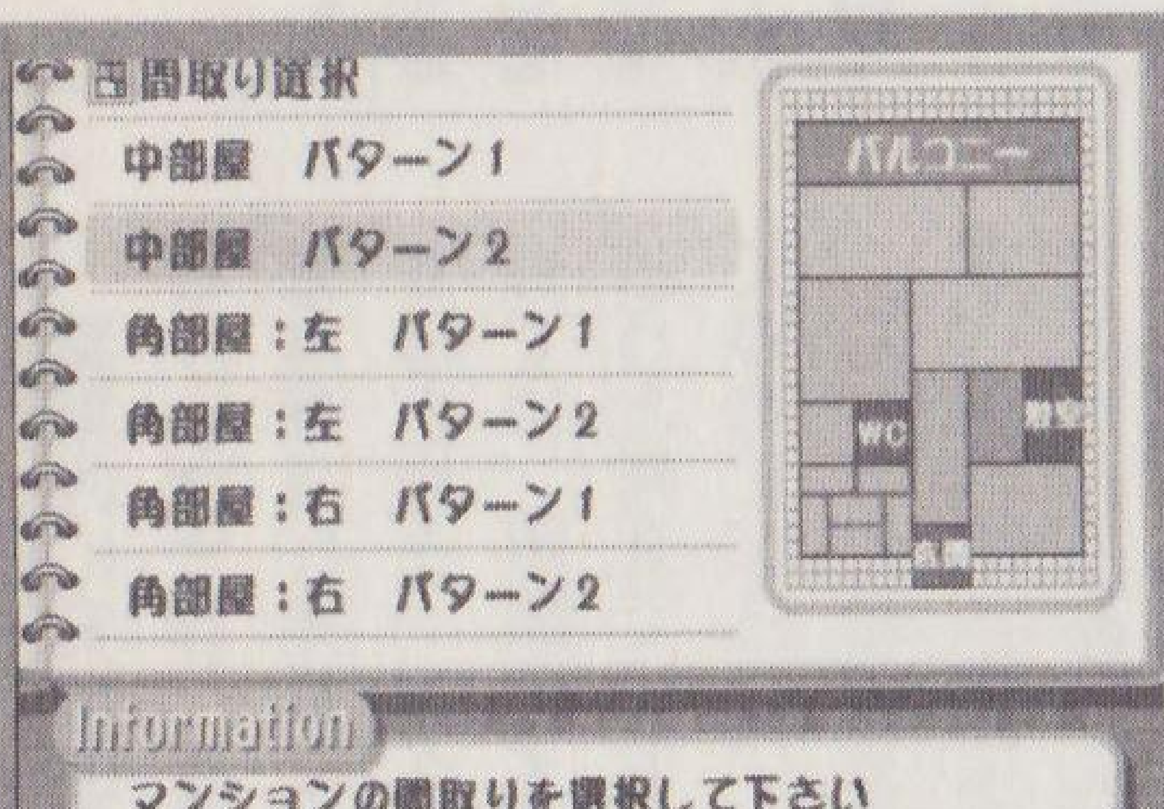
前作に比べると、選べる家具や建具の種類が大幅に減っていて、カラーバリエーションが少ないのも気になります。これでは、なかなか好みのデザインにできないでしょう。前作を持っている人はスルーかなぁ。

基本画面



自分の理想の家を自由に設計するモード。設計メニューから土地の設定をし、玄関の場所を決め、部屋を設置して間取り図を作っていく。ある程度作ったところで、「鑑賞」を選ぶと、実際に作った家を人間の視点で閲覧できる。壁にはドアを作らないと、その先には入れない。

マンションで暮らそうモード



用意されているマンションの一室から好みの間取りのものを選び、コーディネートして自分好みの部屋にしていくモード。部屋の階数や、中部屋・角部屋などが選べる。リフォーム作業が設計の中心になるので使えないコマンドも結構あるが、まずゲームの雰囲気をつかみたい人はこれからはじめるとよいかも。

このソフトを手にして真っ先に再現したのは…やはりアレ！

主婦の視点なのでちょっと厳しめに！

私がこれを手にしてまずやろうとしたことが、「ホリエモンの現在の住居の再現」なんですよ。ええ、ヒルズの部屋じゃなくて、東京拘置所の「個室」のほうを。ニュースで見たところ、トイレ剥き出しの6畳一間みたいなところで、なにげに快適そうだったんですよ。エアコンもついていたし、これでパソコンさえあれば、余裕でひきこもれるような部屋でしたよ。窓ないし、出入り口が鉄格子だけど、それはそれで、そういうプレイだと思えば楽しめそうだし。

しかしまず、建築材料に鉄格子がないのが……いやまあ、これは仕方がないとしてですね（あったら怖いよ）、トイレにドアをつけないとだめなんですよ。部屋に剥き出しの便器を直接置けないのが不満。より現実的な設計ができるよう、力を入れた結果なのでしょうが。トイレ自体も一式セットになってるので、現実の東京拘置所のトイレからは、どうしてもかけ離れた（多分）豪華仕様になってしまう。便器にトイレットペーパーホルダーだけ、という殺伐とした部屋にできないものですかね。

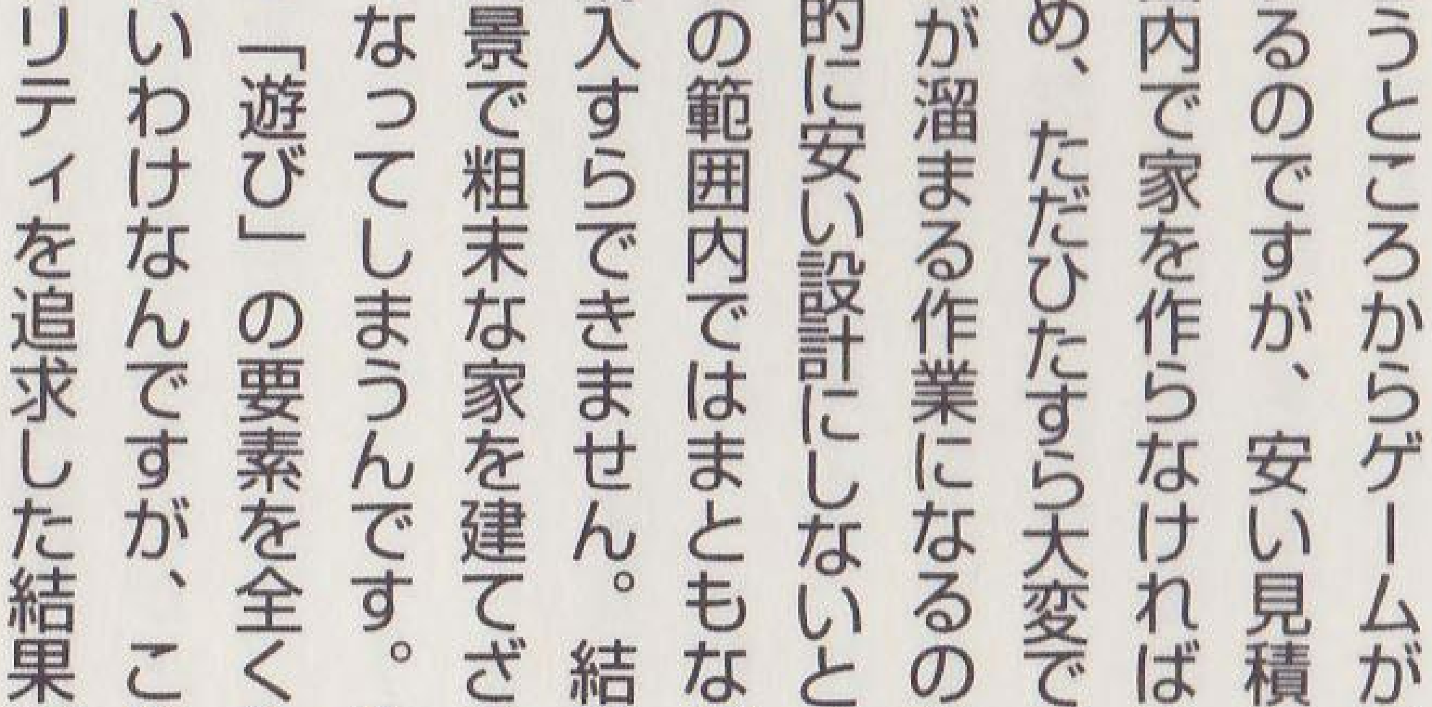
不満ついでに挙げると、建具や家具の値段の設定がめちゃくちゃなことが気になりました。建具に関しては、ドアにしても窓にしても値段がことごとく高いんですよ！　もし実際に家を建てる際に、こんな値段のものばかり出てきたらブチギレものですよ！　素人がネットでちょっと調べるだけでもいくらでも安いものが出てくるというのに。リアルさにこだわったのなら、もうちょっと安いアイテムを揃えるとか考えても良かったんじゃないのー？　と思います。

時期的に安全度を重視するのはわかりますが、それでももっと安価な建具が用意できるはずなんですけどねえ。アイテムの値段に関しては、実際にマイホームを建てようと考えている人にとってまったく参考にならないと言えます。

しかもその値段の高さが災いして、肝心の「匠になろう」モードでは苦しい家作りを強いられます。最も安い見積もりを出し、他の建築士と競争してお客さんに選んでもらうところからゲームがスタートするのですが、安い見積もりの範囲内で家を作らなければいけないため、ただひたすら大変で、ストレスが溜まる作業になるのです。全体的に安い設計にしないと、見積もりの範囲内ではまともなパーツの購入すらできません。結果的に殺風景で粗末な家を建てざるを得なくなってしまうんです。そのせいで「遊び」の要素を全く入れられないわけなんですが、この辺もリアリティを追求した結果な

「建築士」としての腕を試されますヨ　匠になろうモード　¥

プレイヤー自身が建築士になり、「匠」を目指してひたすら依頼をこなしていくのがこの「匠になろう！」モード。「建築依頼一覧」から依頼内容を選び、指定した提示回数の見積もりを行なって、設計を請け負う。他の建築士よりも安い見積もりを出して依頼を勝ち取り、その金額内で設計をしよう。依頼条件を満たさないと、酷評されることになるので注意を。

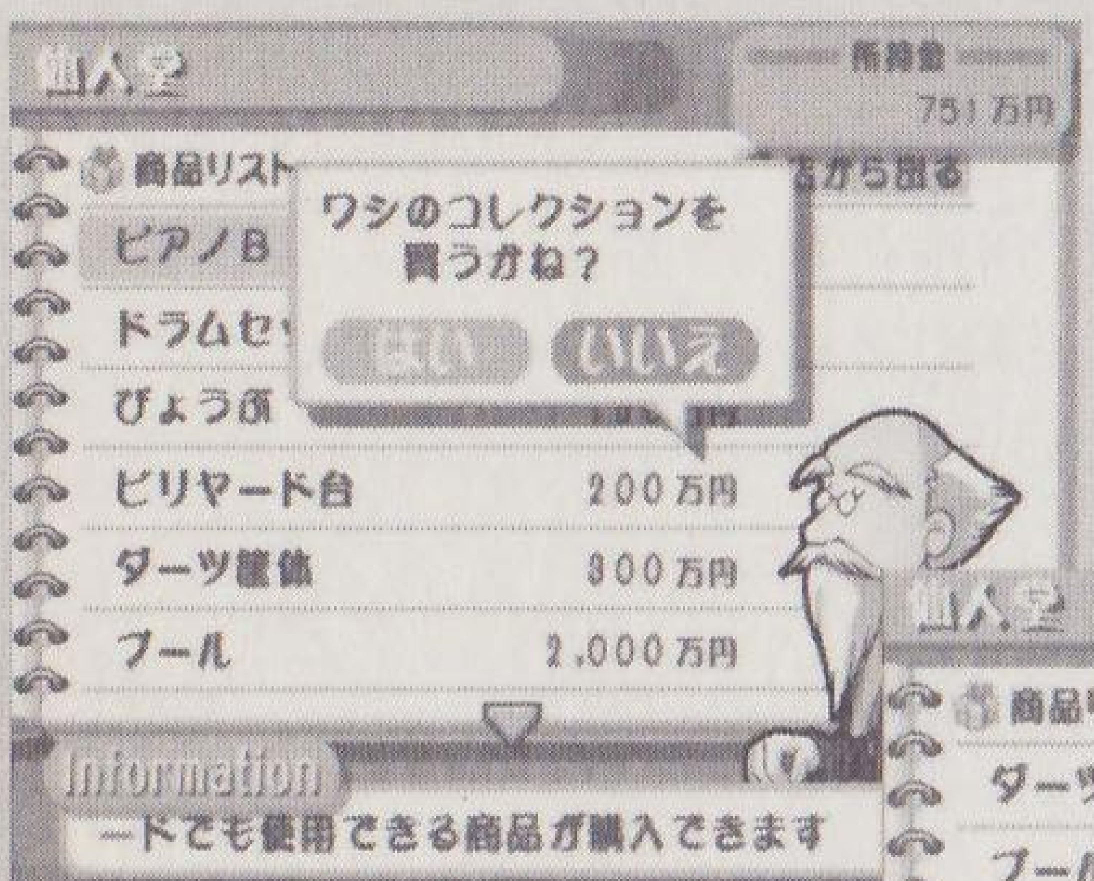


のかなあ、とも思いつつ、現実にその金額があればもっと色々できるじゃないか、という葛藤が……あああ、なんでゲームごときでストレスを溜めなきゃいけないんだ。中途半端にリアルなのがいけないんだよなあ……。

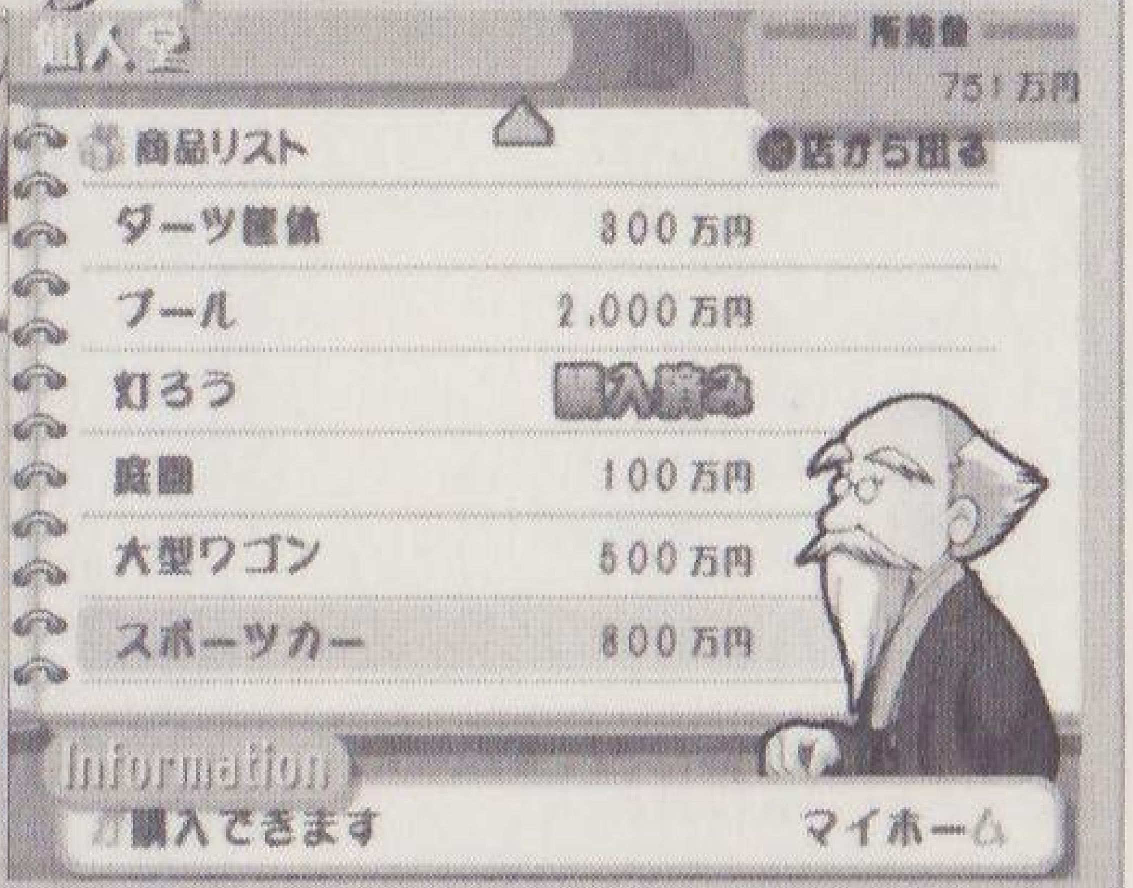
さて、いろいろと悪い点ばかりを述べてしまいましたが、これも期待できる作品だったからということで。気楽にお手軽に家を作ってみるには、それなりに面白いと思いますよ。前作『匠』の良い点を引き継ぎつつ、「匠になろう！」モードの自由度をもう少し高めた、次回作に期待といったところです。

次回作ではプラスダウンを希望します！ 主婦としては各種アイテムの価格に不満アリ！ です

各アイテムの種類が少ないことは前述しましたが、部屋のドアが100万円、ピアノ1000万円ってなんだよ！ ドラムセット50万円はまだ分かるとして、ダーツ筐体が300万円！ どういう基準で値段をつけているのかがわかりません。他も高すぎ！

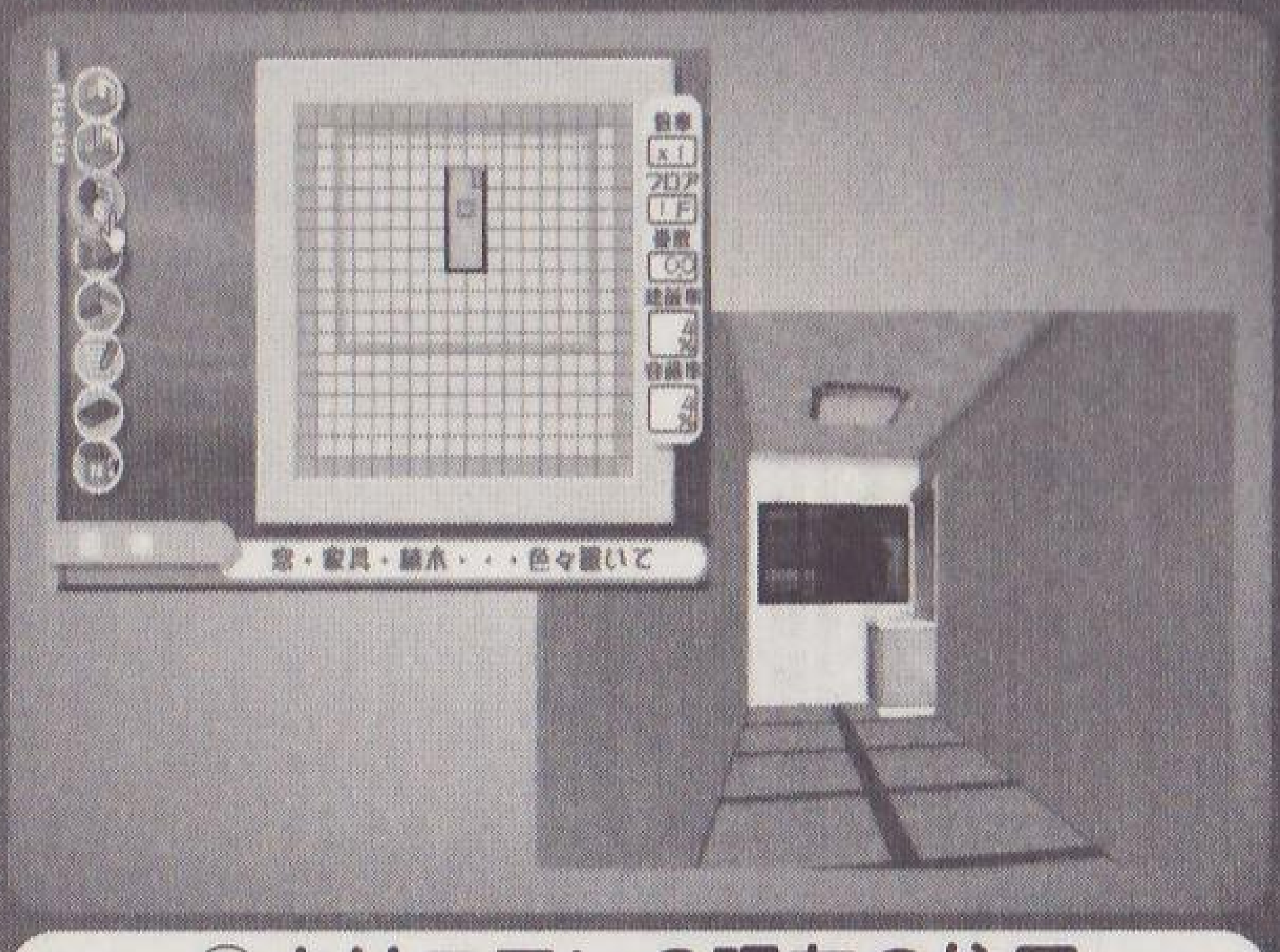


各アイテムを高値で売りつけてくるのがこの「仙人堂」のオヤジ。なにがコレクションだ……とツッコミたくなります

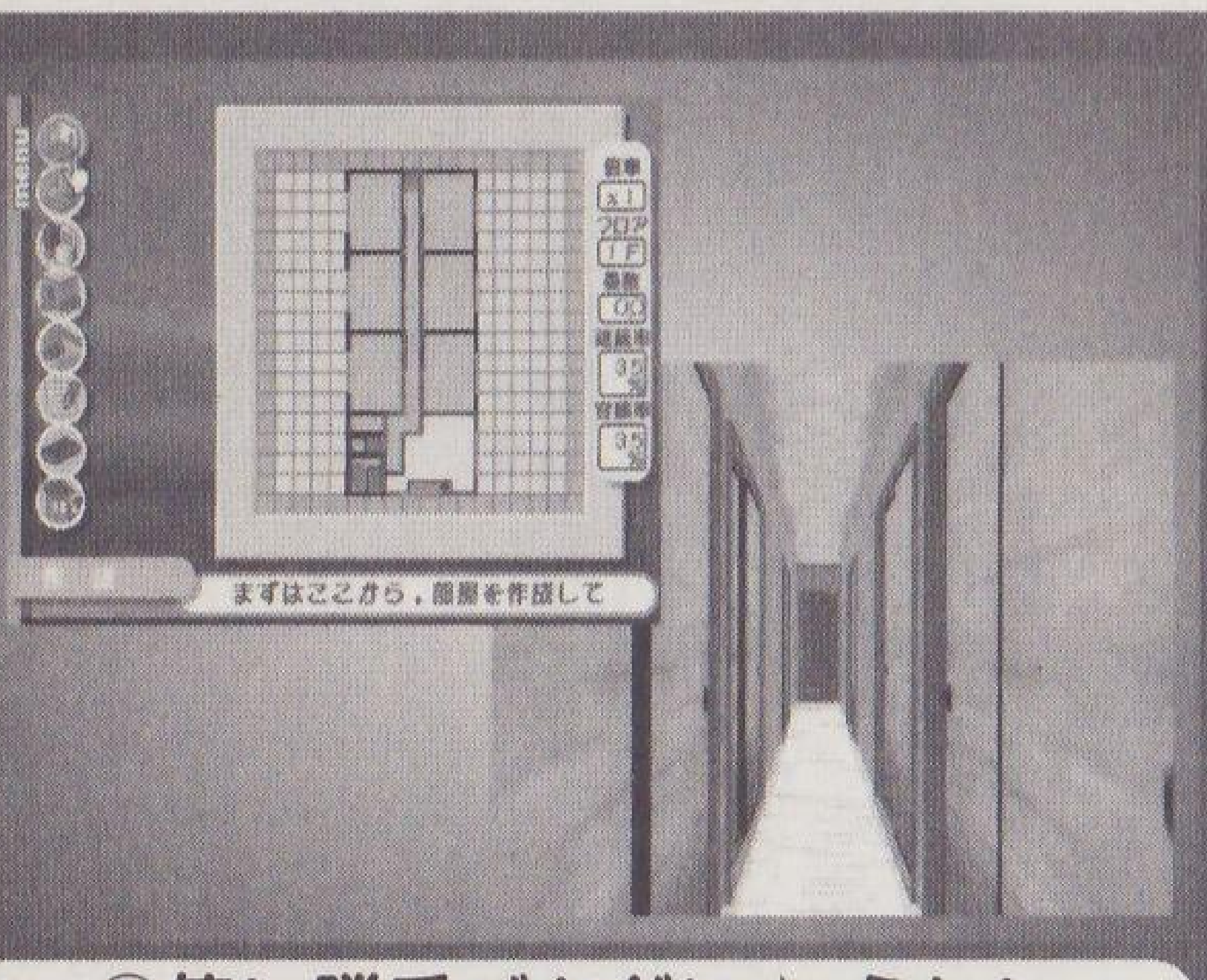


基本的に高級アイテムを用意しているのでしょうか？ 1つの種類に対して、もっと色々な価格帯のものを用意して欲しいです

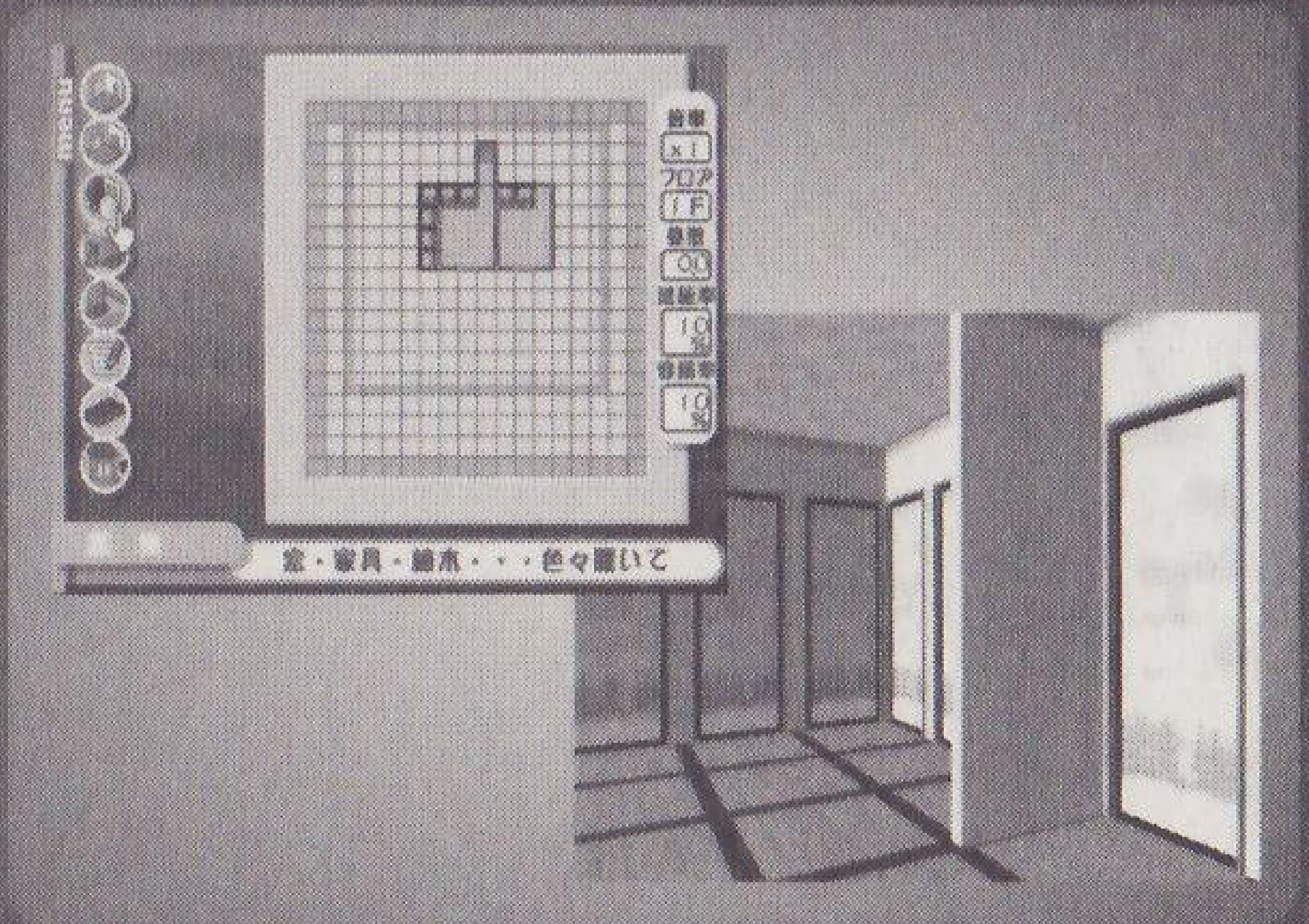
こんなステキなお家はいかがかしら？



①ホリエモンの現在の住居



②使い勝手バツグン♪ らしい



③収納が多いにもほどがある

梅宮さんオススメの物件を編集部でも再現してみました

まずは1の「ホリエモンの現在の住居」。やはりネックはトイレですねー。どうしても個室とセットになってしまう。それならいっそトイレナシで……お、かなり良い感じ。我ながらGJ！ 次は2。mixiのどこかのコミュに見取り図がアップされていて、それについていたキャッチが「使い勝手もバツグンです♪」なのですが、実際に組み立ててみると、うわっ！ 圧迫感があって住みづらそう……（笑）。3もmixiで発見したモノだそうで。収納がたっぷりある家、っていうのは非常に魅力的なのですが、いくらなんでも限度ってものがあるんでは……って、ひょっとして使い方間違ってます？ （編集部）

ゲームサウンドクリエイター＆踊るキーボーディストのせわしない日々



Sugiyama Offline

スギヤマ！オフライン

1曲目

ゲーム業界、数々のバンド活動etc……と、枠を超えて日々東奔西走するスギヤマ！　の新連載スタート!!

「Sugiyama Online」http://www.fiberjelly.com/

ゲーム業界は面白いことでいっぱいです！

こんにちは、スギヤマ！っす。なんだかんだで今回から連載を持つことになったのです。自分でもビックリ！なーう。というわけで、今後もよろしくお願いします。

ゲーム業界に入り、サウンドを作り始めてかれこれ6年。気がつくとゲーム業界の内外を問わず、いろんなところにお知り合いさんが……。中にはゲーム開発が終わってもずっと交流がある方々や、ゲームの枠を超えてバンドのほうでも付き合いのある連中もいたりするのですが、みんなそれぞれに有名になったり、今でもそれなりだったり、はたまた失踪していなくなっていたり（笑）。この業界、本当にすごい人から困った人まで、面白い限りなのですよ。

それでまぁ6年もやっていると、かかわった一つ一つの作品に思い出や人間模様がいっぱいあるわけで（笑）。今回はその中でも特に記憶に残っている「いい思い出」と「悪い思い出」を、できる限り包み隠さず紹介していこうと思っとります！それでは皆様覚悟をっ！

スギヤマ！のお仕事履歴

■GAME
Planet Ring(DC for Europe)
Rez(DC、PS2)
スーパーギャルデリックアワー(PS2)
ニュールーマニアポロリ青春(PS2)
Blinx The Time Sweeper(XBox)
Blinx2 Battle of Time & Space(XBox)
Kunoichi(PS2)
SONIC HEROS(PS2、GC、XBox)
RULE of ROSE(PS2)
SHADOW THE HEDGEHOG(PS2、GC、XBox)

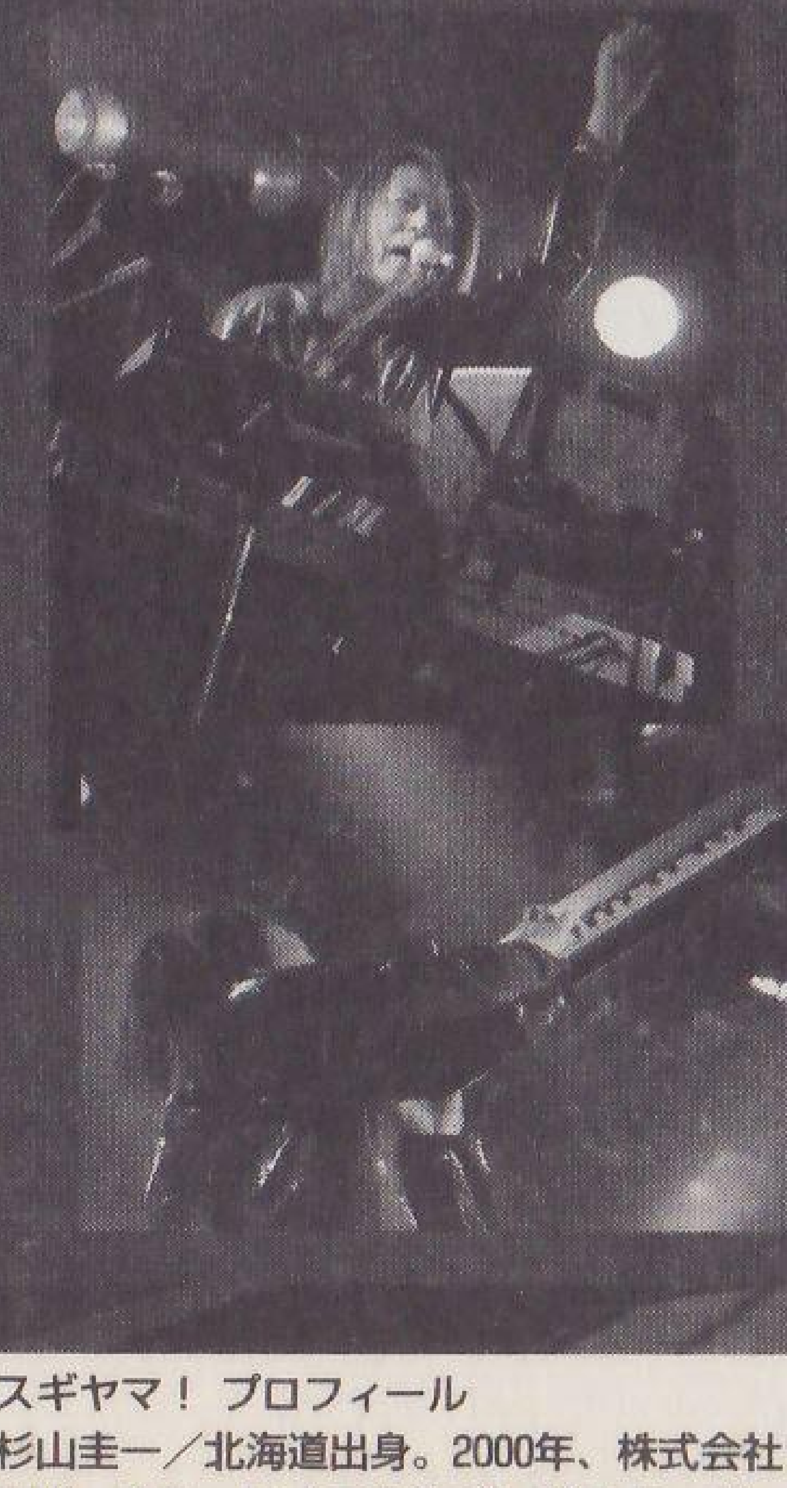
■A&R
中村あゆみ／Yes
中村あゆみ／Sa-ah!
MOTOCOMPO／Part-time WAR.ep
MOTOCOMPO／DREAM FLOWS.ep
航空電子／BLACK BOXXX
真空メロウ／流行歌
真空メロウ／SEA UNDERSTAND

■TV・CF
パズリーズ（キッズステーション）

■演劇
劇団健康VOL.15「トーキョーあたり」

■CD参加作品
L.F.L.B.／LOVE FUNITURE LOUNGE BEARS
ヤング100V／100V夫人
ヤング100V／恋の惑星直列
航空電子／SONIC BOOM
航空電子／BLACK BOXXX
ケラ＆ザ・シンセサイザーズ／ナイトサーフ
HALATION／down to the wire
HALATION／the Chain
PINK RAINBOW／PINK RAINBOW
PINK RAINBOW／PINK RAINBOW 2
松崎しげる／あの日の少年
永井のあ／HELLO!
Pallet／Sweet Spice
杉山紀彰／fragment
園崎未恵／Sphere
S.Q.F.／COLD ROMANCE
nanodounds／swinging circuit
nanosounds／SUPERB!
nanodounds／DELIGHT in DAYLIGHT
V.A.／闘魂っスカ！
V.A.／おニャン子パンクLOVE

作曲編曲、ゲームのサウンド制作を中心として、最近はライブサポート、レーベルのディレクター、A＆R（最近だと中村あゆみさんなどを担当）などもやっとったりします。仕事の幅広すぎ……というか量、大杉。



バンドもいろいろやってます～

本職以外にもバンドやフリーのミュージシャンとしての音楽もやってまして、こちらも毎回現場現場で面白おかしく活動しとります。最近はゲームといえど普通の音楽制作の現場と変わらないんで、自分のバンド人脈をゲーム業界に紹介したり、逆にゲーム人脈をバンドのほうへつなげたり……ということもよくやっています。機会があれば、ぜひ一度スギヤマ！のライブパフォーマンスをご覧あれ！

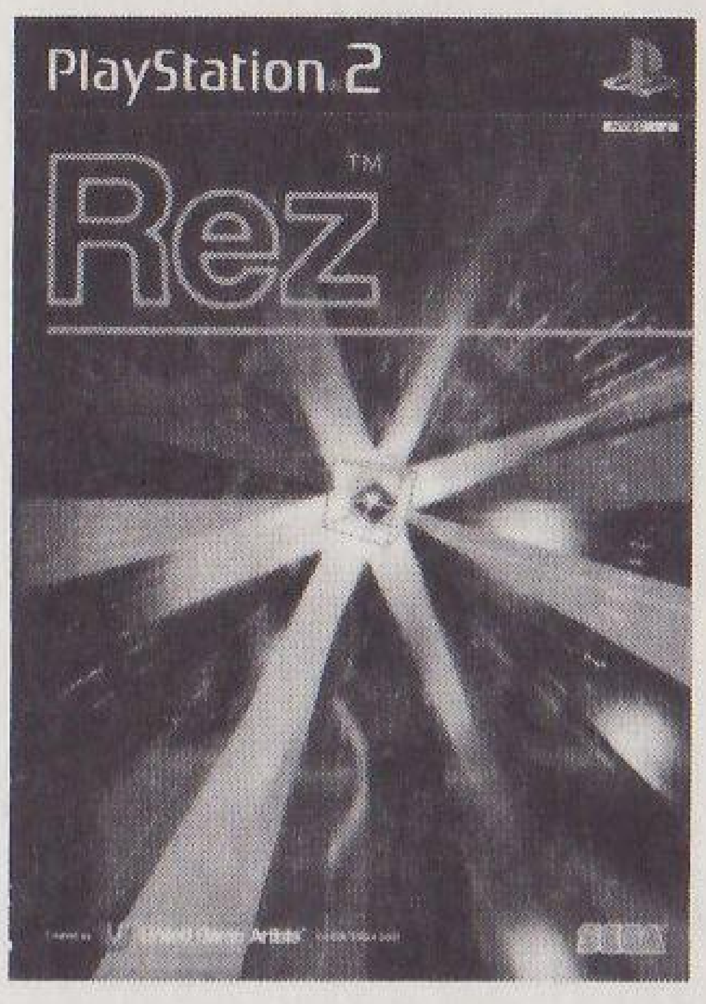
スギヤマ！プロフィール
杉山圭一／北海道出身。2000年、株式会社セガ入社。現在はセガサミーグループの株式会社ウェーブマスターにて、ゲーム音楽のディレクション、作曲、編集を担当。また、いくつものバンドでキーボード＆ダンスを担当。自作のMIDIデバイス、キーボード持ち上げ奏法など数々の伝説を生み出すエンターティナー。

セガに入社して一番最初に担当した作品！

思い出に残るゲームのおシゴト1

Rez

（SEGA　2001年）



ジ ミッドナイトハイ・シューティング
機 DC、PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 2001年11月22日

セガに入社して一番最初に担当させてもらった俺的な記念すべき作品！「快楽発生装置」というキャッチコピーがついています。ロックオン、発射、命中、爆発などの操作音・効果音がすべてフレーズを持ち、BGMと同期して1つの曲になる……という仕組みのシューティングゲーム。ワイヤーフレームと光彩のみで構成されたグラフィックも特徴的で、セガ初のPS2作品ということもあり、当時非常に話題になりました。

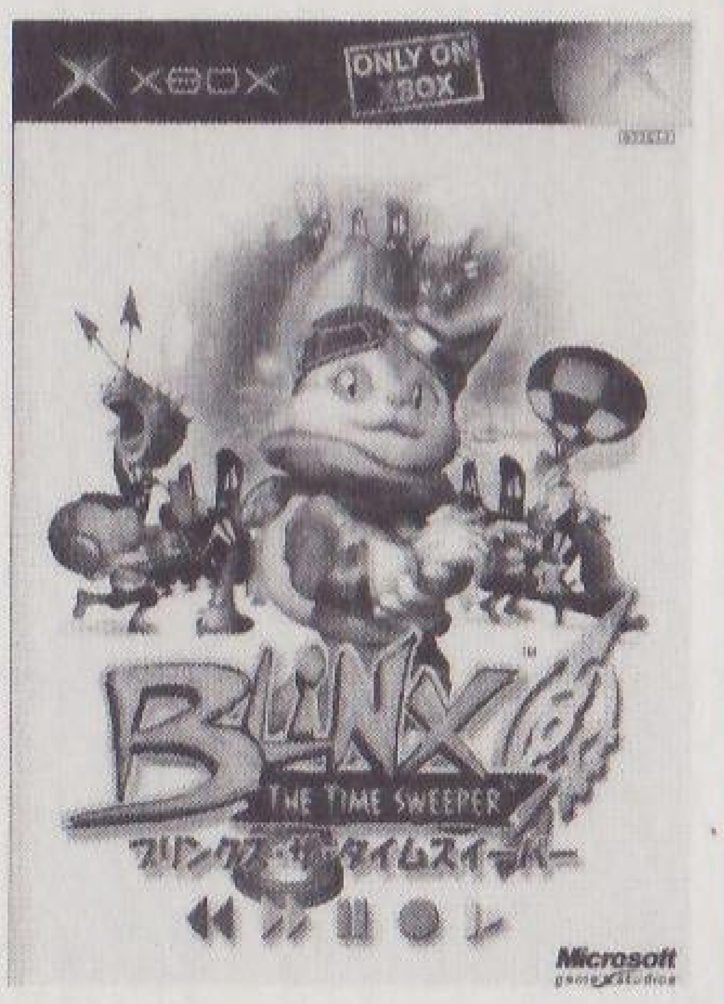
僕が開発に加わった当初は、まだシーケンサー部分のプログラムの仕様がメチャクチャな状態で、ループ機能を持っていなかったり、ノートオン・オフや同期が不完全だったりで、アルゴリズムの根幹の部分からプログラムを組み直してもらったりしていたなぁ……。ユーザーの操作に対する操作音にすべてクオンタイズがかけられていて、シーケンスラインよりも後にボタンを押したときの対応（いわゆる「後ノリ」）をどう処理するか、などの事項をひとつひとつ検討したりと、細部についても結構細かく作り込まれてます。今となってはPCMで波形を持ってしまうゲームが多い中、内部MIDIだけであそこまで作り込んだのは非常にいい経験でした。トラックを提供してくださったアーティストの方々には、今でもただひたすら感謝・感謝です！

実験的要素特盛！の超お気に入りゲーム

思い出に残るゲームのおシゴト2

Blinx The Time Sweeper

（Microsoft　2002年）



ジ アクション
機 Xbox
¥ 7,140円（5%税込）
発 2002年12月12日

ARTOON（現在『BLUE DRAGON』を開発中）が手掛けたアクションゲームで、自分がかかわった中でも1〜2位を争うほど好きな作品です。「時間のコントロール」が全体のキーワードで、シュールレアリスム感あふれながら、それでいて可愛らしいグラフィックになっています。

あれやこれやと音楽の方向性を探ってみた割には、自分らしいストレートにエレクトロで、ファニーでポップなテイストの曲でゴーサインが出たので、それを基本にしつつも「電話の時報の音」や「時計の秒針の音」「カメラのシャッターの音」をリズム代わりにしたり、無限音階（YMOの『LOOM』で有名）をずっと鳴らしていたりと、面白い実験的要素をいろいろと取り入れています。

あと自分が初めて5・1chサラウンドに挑戦した作品でもあって、映画とは違った音量の調整方法など、ここでも試行錯誤の悲話がいっぱいあります。またボスにダメージを与えるたびにBGMのキーやテンポが変化していくような仕掛けなど、プログラマーさんとガッツリ組まないとできないようなこともたくさん取り入れました。

今だから話せますが、プリンセス以外の登場キャラクターのボイスは全部僕の声です。開発チームにも内緒にしてて、打ち上げの時にバラして結構驚かれました（笑）。

スギヤマ！ ライブ情報
6/17(土)　ケラ&ザ・シンセサイザーズ(http://www.synthesizers.jp/)　会場・渋谷 CLUB QUATTRO、
6/18(日)　ヤング100V(http://www.young100v.com/) あのヒカシューとの共演!

思い出に残るゲームのおシゴト3

ニュールーマニア ポロリ青春

（SEGA　2003年）



ジ 人生介入型アドベンチャー
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 2003年3月20日

ありとあらゆる音を制作＆自分も登場!!

現在自分の勤める会社が制作した、最初で最後のゲーム（笑）。「男女2人の主人公の住むワンルームマンションでの日常生活を、定点カメラで眺める」という、言ってしまえば「のぞきサイト」のゲーム版です。ゲーム全体としては好き嫌いの分かれる内容だとは思うんだけど、制作楽曲に関しては自分の音楽の趣味をフル稼働させた、会心の作品です。

日常の会話や生活SE、電話、テレビ・ラジオで流れる番組、CDから流れる音楽などすべての音を自分たちで制作しました。僕もCMソングの演歌やヒーローモノの歌謡曲、テレビ番組の主題歌のフォークソングなどを作っていて、しまいには自分で歌まで歌っています（あまりうまくないけど）。

随所に「チクワ」がキーワードとして登場してくるのだけど、SE担当者がゲーム中で使用する「チクワを食べる音」をひたすら自分で食べて収録していたのですが、その現場はちょっと音がリアルすぎて嫌な感じだったなー（笑）。あと「主人公が普段家で見るケーブルテレビ局の音楽番組」っていう設定のために、音楽PVをたくさん用意してゲーム中で流さなくちゃいけなかったんです。そこで自分の知り合いのバンドのPVを片っ端から集め、しまいには自分のバンドのライブ映像までも登場させて（笑）、ゲーム中で実際に使ってます。あれは本当に面白かった。

思い出に残るゲームのおシゴト4

RULE of ROSE

（SCE　2006年）



ジ サイコミステリー・アドベンチャー
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 2006年1月19日

PS2のサウンド機能の限界に挑戦

自分の勤めている会社の吸収合併があり、その影響でもともとの担当者の仕事を引き継ぐという形でのディレクション・およびSE制作としてかかわった作品です。『MOON』『UFO』で有名な「ラブデリック」のメンバーの集まった制作会社「パンチライン」と『鬼武者』『GENJI』などのグラフィックで世界に名高い「白組」とがタッグを組んで制作した、1930年代のイギリスが舞台のサイコミステリーアドベンチャーゲーム。

僕が参加した時点ですでに室内楽の楽曲がレコーディングされており、セリフも海外で無事収録された状態だったのだけれど、諸事情でゲーム部分の開発が難航していたまさに真っ最中！　すでにそろった楽曲やセリフ材料をどうやって最高の作品として組み上げていくか、という可能性をひたすら追求することになりました。「リアルな恐怖」を強く感じてもらうためにメモリーの最後の最後まで使い切り（笑）、最終的には非常に短い期間でしたが、プログラマーさんとの強い連携の元、CPU的にもPS2のサウンド機能のギリギリにまで挑戦することができました。

現場の底力を知るという意味では、非常に良い経験でした。良くも悪くも、自分のディレクターとしての現実的な力量を肌で感じることができ、その後のゲームサウンド業務の糧となっています。

今月のスギヤマ！
担当のぱるっちです。今月のスギヤマ君は、アイマスの例のサントラのおシゴトで超大忙し。そのせいか「ひょっとして逃げられた!?」と思う瞬間が何度かあって、ビクビクしっぱなしでした。本人にはナイショですが、心の中でこっそり「メタルスライム」と呼んでいます……。

良いことばかりじゃないわけで

んで、人生山あれば谷ありなのである。苦難の道もあるのである。「良いことだけ書いていても、それじゃあ役に立たないだろ！」ってことで、今まで担当した数多くのゲームの中でも、特に印象に残った「(>_<)」な記憶のあるゲームたちをず、ず、ずいーっとご紹介ー！

こんなコトもありました……

スペースチャンネル5…

古巣・SEGA時代のゲーム。
Rezで多忙のため、担当から降ろされた。

教訓 すみません、僕のせいです……

あまり大きな声ではいえませんが……

(>_<)な記憶のあるおシゴト達



あうあー
思い出すのも
ツライ……

(>_<)な記憶 1

?

ゲーム A
ある有名ゲームクリエイターによる要望がもたらした災難とは？

録音後にキー変更！

プロデューサーが作詞作曲したテーマ曲を編曲。「ライブハウスで録音し臨場感を出す！」という強い希望で、終業後深夜のライブハウスへ自前の録音機材を運び込んで録音開始。歌手が正式決定していないのにエンド間際なので慌ててギター・ベース・ドラムを、日も昇り始めた頃に女性ボーカルを録音。ところがプロデューサーのお気に召さず、歌手が女性から男性に変更！ キーが変わって全部編曲・録音し直し！

教訓 有名プロデューサーの仕事は大変だ

(>_<)な記憶 2

?

ゲーム B
超大手ゲームメーカーでも開発中止になることはあるんです……

開発中止ですべてパー！

開発チームの顔合わせをしたのはいいけれど、試作段階のゲームがぜーんぜんイマイチ。ディレクターもパッとせず、雲をつかむようなスタート。ブリティッシュポップを前面に出すことになったので、思い切ってギターとベースを購入！ かなーり力を入れ、会心のエンディング曲もできた。だけどゲーム自体のほうが最後までパッとせず、途中で仕切っていたディレクターが降板！ その一ヵ月後には開発自体が中止！ せっかく作った曲も没！ 楽器もパー!!

教訓 初めての開発中止。そういうこともある

(>_<)な記憶 3

?

ゲーム C
プロデューサーの降板によりゲーム内容大幅変更。それに加え……

版権モノは危険だらけ

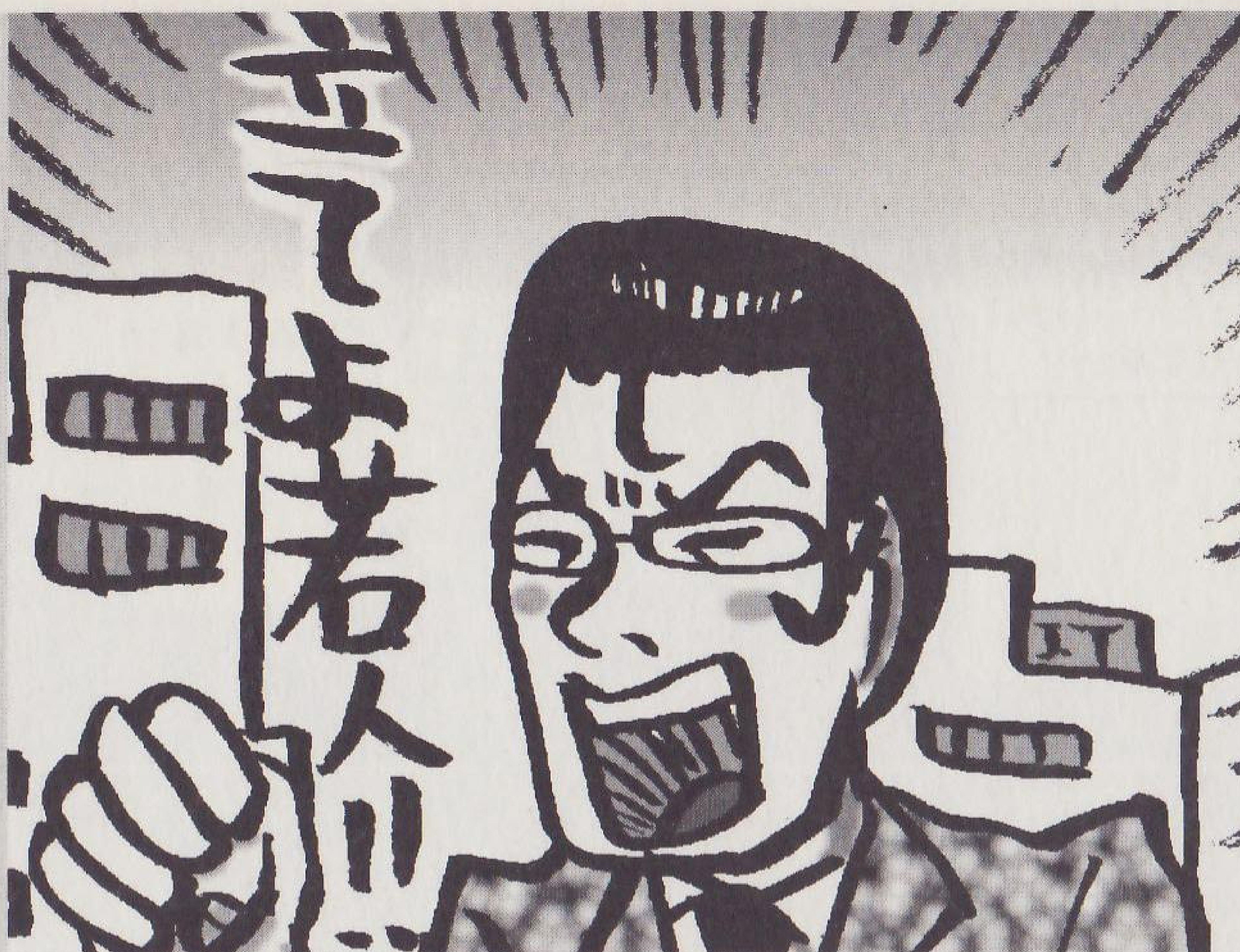
版権モノだったのだけど、当初シナリオ重視のアドベンチャー扱いだったのに、内容をまったく膨らませることができずに悩んじゃったディレクターが降板！ 開発エンド2ヵ月前に急きょ音ゲーに変更。最終的には最後の1～2ヵ月で音ゲー部分の数十曲とゲーム用データ、ムービーのサウンド等を一気に作ることに。また版権元との連携がうまくとれず、使用楽曲が全部届いたのは開発エンド1ヵ月前。うおぉおぉおっ!!!!

教訓 版権モノって許諾に時間がかかって大変

次回以降の予定
本人は「××さんと対談したい！」「○○さんにインタビューしたい！」「△△に取材に行きたい！」「ゲームやりたい！」と騒いでいるので、どうぞお楽しみに！ ひょっとするとそのうち現「ユーゲー」（近々名称変更予定）にも登場するかも!?

KIGYODO

サラリーマンとOLこそゲームをやれ！
ゲームで学ぶ起業道!!



起業に関する情報がゲームを通じて学べてしまう

タイトルだけみると、非常に硬い感じがするが、内容は非常にオーソドックスなアドベンチャーゲームだ。主人公に突きつけられる人生の岐路……ドラマチックに展開するストーリーはゲームとしても十分通用する。注目の起業に関する内容は、ストーリー中にキーワードが表示され、内容を説明してくれる。起業をする予定がない人でも、ビジネス用語を学ぶ意味で非常に役に立つ。今回は仕掛け人であるコクヨのプロデューサーにインタビューを行った。


主人公　小田桐伸吾

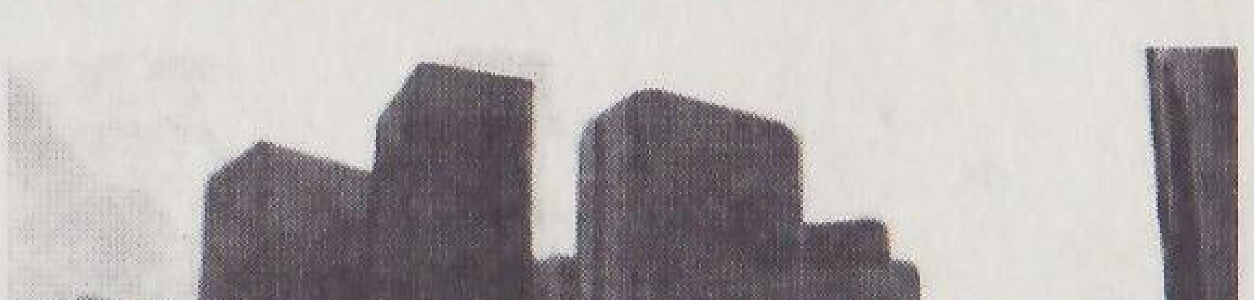

恋人　神山美樹

『ビズ体験シリーズ 起業道』

ジAVG　メコクヨ　機DS
¥5,040円（5%税込）



大都会東京で中堅広告代理店に勤める、ごく普通のサラリーマン、小田桐伸吾。彼の胸の内にある「このまま一生サラリーマンで終わっていいのだろうか？」という思いに突き動かされ、起業を決意する。



選択肢によりストーリーが変化するアドベンチャーゲーム。キーワードを確認するモードなども搭載

ズバリきくわよ！ 開発者にインタビュー

コクヨ株式会社
ビジネスプロデューサー
服部悦子
RDIセンター
事業開発室

市場リサーチをもとに参入を決定しました

――なぜ文具メーカーのコクヨがゲームへ参入したのですか？

服部悦子（以下、服）　ひらめき支援事業という事業がありまして、その一環として『ビズ体験シリーズ』を制作したのです。この事業はゲームだけでなく、教材や学習施設といった大きな事業体を目指しています。その突破口として、まずはゲームを取り上げました。

――なぜ文具メーカーのコクヨがビジネスの分野に？

服　コクヨは基本的に文具やノート、そして学校の施設を手がけているのですが、それらはあくまでツールにしかすぎません。今後は学ぶことに役立つツールではなく、学ぶこと〝そのもの〟であるコンテンツを提供していきたいと考えています。ただ他のメーカーがすでに何十年と続けている分野なので、そのまま参入しても太刀打ちできないことは明白です。だから違う切り口で参入をしなければならなった。そこで18歳から35歳を対象に、「ビジネスゲームに興味があるか？」というリサーチをかけました。

――反応はいかがでした？

服　まずビジネスゲームに対する反応は高く、全国で6割の人が興味があると回答していました。最近では企業研修で行う会社もあるようですが、体験したことがない人はビジネスをゲームで学べることに興味を持ったようです。また、そのうち8割の人がひとりで学びたいとも回答していました。推測ですが、英会話と同じで、あるレベルに達するまでは人に見せたくないのでしょうか（笑）。

――確かに、その気持ちはなんとなくわかります。

服　さらにひとりで学ぶ場合はゲーム機で遊びたいという人が大多数でした。回答した方に聞くと、ゲームなら失敗しても自分に影響がないから、という答えが多かったのでゲーム機での発売を決めました。

人気の業種をメインにシナリオを構成しました

――最初のシナリオはアパレルですが、この分野を選んだ理由は？

服　当初は多くのジャンルがあったのですが、検討していくうちにゲームに収録されている3本のシナリオになりました。フラワーショップは若干異質ですが、アパレルと雑貨は人気の業種なのです。特に雑貨は起業において人気がある業種なのですが、実は勝つシナリオが非常に難しいのでサブストーリー的な位置づけにしてあります。雑貨は大手資本じゃないと、勝つことは難しいのです。アパレルに関しては若い人が成功しやすい業種ということと、人気に押されてです。

――フラワーショップは異質なのですか？

服　フラワーは規制業種ということで収録しました。花屋は誰でも起業することは可能です。でも起業したての花屋の人が市場にいって花を買うことができないのです。たとえば花屋ではない私なら買うことができますが、花屋の人は花を買うための権利、買参権がないと直接購入することができない。これが規制業種と言われるゆえんです。この買参権は法人を運営している証明や、支払能力の証明、さらに既存の花屋の紹介が必要です（※都道府県によって異なる場合があります）。他の業種と比べて異質なので、今回はフラワーショップを入れました。

――最初のアパレル編をプレイし、初見で100%だったのですが、起業に向いているのでしょうか？

服　すごいですね！　実は達成度100%はかなりシビアに設定しているのですよ。90%はそれほど難しくはないのですが、すごいバランスがよいのかもしれませんね。私が知る限りでは、初見で1

00%を出した人は50人中ひとりです。

——達成度によるシナリオの変化はあるのでしょうか？

服　選択肢によって変化します。またクリア時のエンディングも変化し、100%だとグッドエンディングなのですが、達成度によっていろいろあります。場合によっては業界トップになったものの、家庭を失っているパターンもあり、不完全燃焼のようなシナリオもあります。プレイヤーの意見を見ていると、多くがこの家庭を失うパターンのようで、非常に怒ってますね(笑)。こんなんだったら起業しないほうがいい！　みたいな。

——シナリオは苦労しましたか？

服　大変でしたね。メインとなるシナリオライターを私がビジネスの側面でフォローする形で進めていました。もちろんプロの方の意見も取り入れて間違いのないようにしなければなりませんでした。ただ難しいのが根底にストーリーの大きな流れがあって、その上にビジネス的な部分をのせなければならない。そうするとストーリーが突然ぶちっと切れてしまうんです。確かにビジネスに関する話を入れないと成立はしないのですが、頻度と量を調節しないとストーリーが断片的になって飽きられてしまうと考えました。



——確かにストーリーとビジネスは相いれにくいですね。

服　アパレル編の序盤にある「値入」と「粗利」の部分ですが、当初は収録されている2倍の説明量だったのです。さすがにビジネス部分が長すぎるだろうと削りましたが、収録されている説明もまだ長いと感じています。またシナリオごとに色をつけていまして、フラワーショップ編はビジネス的な側面を強く出し、雑貨編では経営者とは何なのか？　という部分を強くしてあります。起業者＝経営者ですから、経営者はどのような思考をしなければならないのか、経営とは一体何なのか、ということを突きつけるシナリオになっています。

サラリーマンこそプレイすべき!?

——主人公を男性にしたのに理由はありますか？

服　リサーチの段階で、起業に関して興味を持つ人の大半が男性でした。男性が遊ぶとなれば、女性が多く出てきたほうが良い、しかもバリエーションも多いほうが好まれると考えて主人公を男性にしました。また年齢を29歳に設定したのにも、重要な意味があります。政府の統計では起業する人は主人公よりももっと高い年齢が多いのです。これは会社の都合ですとか、資金面、人脈といった部分に起因

知らないと軽くヤバイ!? 今どきなキーワード

●印税
著作権を所有している人へ著作物を使用することに対して支払われる報酬。

●オズボーンのチェックリスト
アイディアを創出する方法のひとつ。9つのリストとアイディアを照らし合わせ、チェックする。

●新株引受権
企業が新たに新株を発行し、資本増加を行うと決めたときに、株主がその新株を引き受ける権利のこと。

●第三者割当増資
特定の第三者に、新たに発行する株式を引き受けてもらうこと。非上場の企業の場合は、親会社や取引先、銀行などに引き受けてもらう。

●フランチャイズ
本部が加盟者と契約し、本部の商号や経営指導を与えて拡大するシステム。加盟者の資本や人材を利用する。

●法人化
民法や商法などの規定に沿って、一定の目的のために集まった集団に権利を与え、活動しやすくすること。

●融資
資金を借りること。会社の借り入れとなり、返済の義務が発生する。社債発行やリースなどは融資にあたる。

●リベート
関連会社などから支払われる報酬金や割戻金のことをいう。通常の商取引だが、立場によって罪になる。

●OEM
Original Equipment Manufactureingの略。製造を委託されたメーカーが、相手先のブランドで発売される商品を製造すること。

●POSシステム
Point Of Sales systemの略。販売時点管理と言われ、商品の販売状況を集計し、戦略や在庫計画に連動させる。

します。でもあえて29歳に設定したのは、やり直しがきくからということと、成功確率が高いからです。バイタリティにあふれているのも、やはりその年代ですよね。また30歳前後は自分は今後何を成すのか、何がやりたいのか、明確な目標を持てない世代だと思います。会社に入ったけど、本当によかったのだろうか、もっと自分にあっている職業があるのではないか、と。自分自身を見直す意味で遊んでみたいという人もいました。

——登場人物のバリエーションといえば、占い師のキリコは気になる存在ですね。



服　彼女は息抜きの意味で登場させています。彼女は人生の訓示を語らせるキャラクターとして位置づけています。たとえば「成功の反対は失敗？」「99回失敗して100回目に成功した人は？」「99回成功して100回目に失敗して諦めた人は？」といったくだりがあるのですが、これは諦めない人が成功するってことなのです。

——起業をキーワードにしていますが、普通のサラリーマンでも非常に役立つ用語が多く登場しますね。特にオズボーンのチェックリストとSWOT分析は知らなかったので感銘を受けました。

服　キーワードは一覧表を作りまして、その中からシナリオにのせていきました。キーワードの抽出に関しても、今作は入門編なので、それを意識しました。ただアパレル編は先行していたので、この形で作業したのはフラワーショップ編、雑貨編になります。またキーワードの抽出だけでなく、シナリオ的にも起業に関する情報を多く取り入れています。たとえばアパレル編で物件を選ぶ選択肢がでるのですが、それぞれの物件に特徴があり、問題やイベントが起きます。2階にある物件を選ぶと、目立たないが故にお客から「お店を見つけるのが大変だった」というようなことを言われます。こんなことは本当に起業を目指す人ならば気がつくことだと思います。ただターゲットとして起業を目指す予備軍や、ビジネスに興味がある人に向けている部分もありますので、当たり前のことですが、「あぁ、そういえばそうだな」と思わせる部分も必要だったのです。

——今後の展開をお聞かせください。

服　ビズ体験シリーズとしては2弾、3弾を考えております。引き続き起業にするのか、他のキーワードにするのか、アドベンチャーのままなのか、他のジャンルにするのか、詳しいことは言えませんが継続していきます。

——本日はありがとうございました。

今を戦うサラリーマンに向けた作品

編集部レビュー

まず最初に言っておくが、このゲームを遊べば起業できる、とは言えない。それは起業に一番重要なのは何をするのか、という部分が重要だからだ。主人公と同じアパレル会社を起業しても、ゲームのようにはならないだろう。

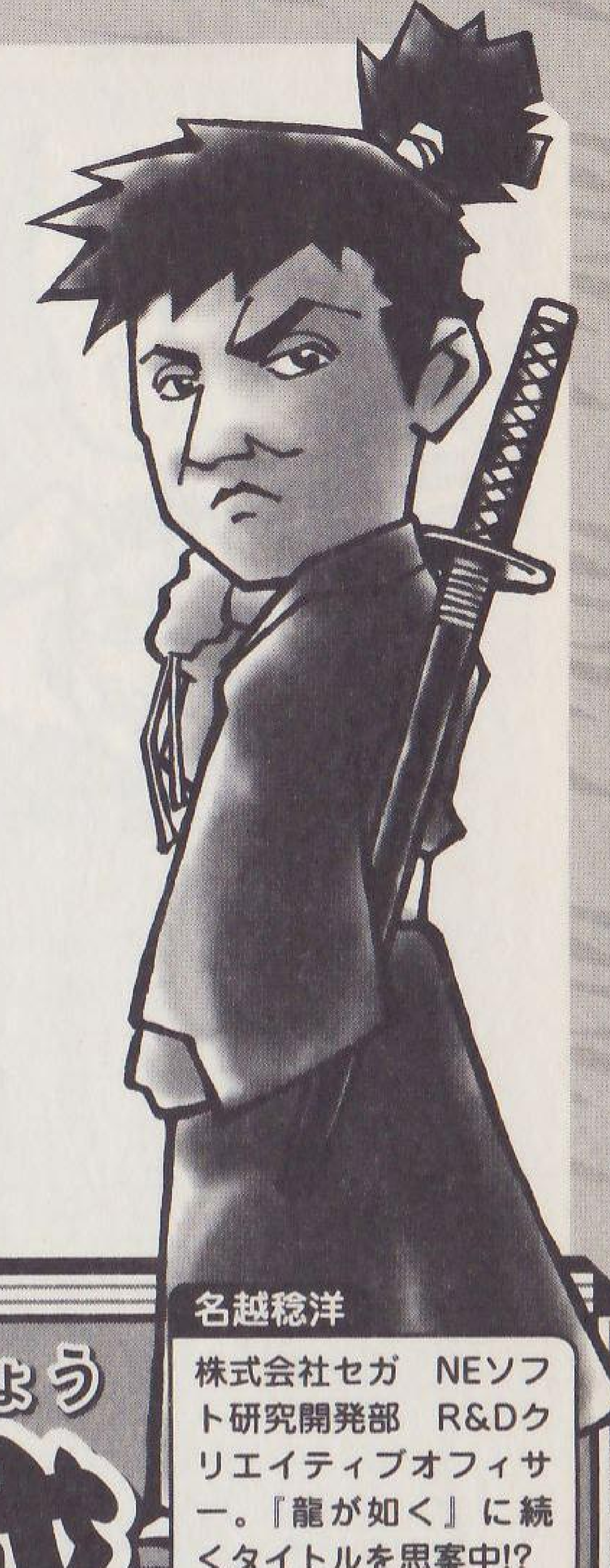
ではゲームとしてどうなのか、それについてはまず断りをいれたい。私は主人公とほぼ同じ年齢だ。それを踏まえたうえで、このゲームは「共感」できる。やかましい上司、めんどくさい部下、家族、恋人、資産、ありとあらゆる点で主人公に共感できる。常に会社を辞めて会社を興してやる！　と心で叫んでいても、ゲームのようにはなかなかいかない。だからこそ主人公に共感し、ゲームのストーリーに没頭してしまう。ゲーム性はただのアドベンチャーであって、目新しい部分はない。だが、共感できるからこそ突きつけられる選択肢に頭を悩ませ、その先を見たくなる。はっきり言えば社会を経験していない人にはただのゲームとしか目に映らないだろう。だからこそサラリーマンに遊んでもらいたいのだ。またインタビュー内にも書いたが、サラリーマンが使えるキーワードが多く登場する。同じサラリーマンとしてお薦めしたい一本だ。

KIGYODO

なごしぶげいちょう

名越武芸帖

其之三十八
「ウォーターエンターテイメント」



名越稔洋
株式会社セガ　NEソフト研究開発部　R&Dクリエイティブオフィサー。『龍が如く』に続くタイトルを思案中!?

キャバクラ？ そりゃ行きますよ

こんにちは。今日はガラッと指向を変えます。『龍が如く』でキャバクラ店で遊べるというフィーチャーがあるのですが、それ以来よく周囲から「やっぱ自分でも行くんでしょ?」とか「かなり遊んだの?」とかいろいろ言われるのですが、そりゃ行きますよ。自分が好きで行って楽しんで、最近では社会的にも認知度が上がってきて、人の興味もかつて無いくらいに高まった今だからこそ、ゲームに入れると面白いだろうなぁと思って入れたんですから。でもゲームでキャバクラを入れて以来、いろんな人から飲みに誘われたり、同時に遊び方や経験なんかを聞かれたりする機会が死ぬほど増えました。なので今日は水商売について語ってみたいと思います。興味のない方はごめんなさい。ところで皆さんは水商売って、何で水商売って言うのか知ってますか？　俺はかつて2つの説を聞いた事があります。ひとつは客の人気のみで成り立つ商売を指すから。そして客足とは水の流れの如く儚い存在であり、その様を例えたという説。もうひとつは水という本来は金の掛からないタダなモノに対して店が自由に値段を付け、そもそもお酒の値段の上代は決まっているにも関わらず、水に付けた値段によって客が支払う金額に大きな差が出る商売だから、という説。どちらも正しそうです。これ以外にもたまに水回り（キッチン等）の設備を使う商売だからというのも耳にしますが、これは正しくないようです。まぁとにかく前述の二つが正しいとすれば、儚いと同時にインチキ臭い商売のような感じがします。でも俺は人間の欲という本能そのものをコントロールしてお金に換える商売だという意味では、極めてエンターテイメントな商売だと思う時があります。ショットバー、クラブ、キャバクラ、スナック……その他すべての水商売は様々なサイズで様々な形式のエンターテイメント性をもって営業を成り立たせています。そしてその柱となるモノ。それは「接客」です。

言葉の響きだけでは判断できない奥深き水商売

水商売とはすなわち接客業です。それを成り立たせる3要素、それは箱（店）、人、酒、です。これらが揃えばその日から商売はできます。まぁ、もちろんホントはその業態に応じた免許も要りますけどね。ですが、ともかくシンプルな商売です。それだけに奥が深い。ちなみに酒なんて基本的に何処に行っても同じ。多少店によって珍しいお酒を

置いている所はあってもお酒そのものに差はでません。だとすれば差がでるのは箱と人。でも箱も金をかければ立地条件の良い場所に広い面積を借りられるし、内装も豪華にしようと思えばいくらでもできます。つまり露骨に差が出るのは人。つまり働くスタッフ。これが店の運命全てを決めます。皆さんも水商売に限らず、色んな店に行かれた経験があると思います。その中で良い店と悪い店、いろんな印象の店があったと思うのですが、良いと感じた場合は、おおよそ働く人に対して良い印象を持ったのではないかと思います。つまり接客が良かったという事。では良い接客って何でしょう？　親しくしてくれるのが良いのでしょうか？　でも馴れ馴れしいのは苦手という人もいます。ではとにかく特別なサービスやおまけ、値引きをしてくれるのが良いのでしょうか？　でも中身が伴わないと嬉しくありません。じゃあ働いている人が格好良かったり綺麗だったりすれば良いのでしょうか？でも見た目だけだと結局飽きてしまいますし楽しくありません。つまり大切なのは見た目でもなく、ひたすら特別扱いや親しくする事でもありません。大切なのは、客一人一人に対して適切な言動をする、ということです。でもこの適切な言動、というのが難しい。例えば見栄っ張りでケチな客が居たとします。普通に考えるなら、こういう人にはとにかく丁寧に、更に出来る限りの金銭的サービスが喜ばれるはずです。だから高い酒はあまり勧めず、金額も抑えめにしてあげたいところです。しかし、例えば女の子が同席していたりすると「女の子の前」という特別な場面となり、この考え方をそのまま応用してしまうと見栄っ張りという要素が別の形で働いて、「女の前で安い酒を勧めて恥をかかせやがって！」という事にもなりかねません。かといって、高いお酒を勧めても「こんなの高いモノ勧めやがって！」になりそうですし、何とも微妙です。こんな具合にそれぞれの客のタイプと同時に、その場面との折り合いを常に考えつつ言動を選択しなくてはならない訳です。しかも時節的に給料前だとか、ボーナス後だとか、更に会社で嫌な事があったとか、個人的に良い事があったとか、そういう要素まで含むとその選択肢は莫大になるでしょう。でもそれらを適切に判断する店が良い店な訳です。難しいですよね。しかもそれをキチンとこなすためには必勝法やマニュアルはないようです。

メジャー化する水商売の光と影

以前、ある店の店長にどうやってるのかを聞いた事があります。すると、結局はさりげない客の反応や店での様子を観察し、少しずつ積み上げながら、顧客データとして溜めていく事でしかできない、と言ってました。でもそんなやり方じゃ時間も掛かるし勘違いする場合も多いんじゃないの？　と聞くと、もちろん客に直接聞くのが間違いないんだけど、そんな野暮な店、心から信用できない気がしませんか？と返されて、なるほどなぁと感心した事があります。間違いは限りなく少なく、しかも限りなくスマートにそれをこなす。うーん、プロな感じですね。そう、俺はこのプロっぽさにとても惹かれます。ホステスなんかでもそうですよね。客の誕生日、好きな酒、好きな女のタイプ、得意な話題、そして逆に嫌いな事を必死で憶えます。でもそれだけでは他の女の子と差別化できないので、オリジナリティーのあるい

ろんな事をデータにします。客の勧めている会社の株価がどうだとか、どんな新製品が発売されただとか、とにかく自分の印象を良い形で残すために必死です。それをこなす事が彼女たちの生命線ですから。でも最近、こういうプロっぽい女の子って減りました。素人が増えたというか……何故なんでしょうね？　理由は多分、水商売がカジュアルになりすぎたからだと思う時があります。昔は水商売って、やや後ろめたさがあった気がします。もちろん法律に則った立派な商売ですが、世間的な視線や評価は冷ややかな部分が強かったからです。客にしても初めて行く店ではまったく情報もなく、行ってみて初めていろんな事に気づく。というのが当たり前でした。が、現在は違います。この不景気の最中、店の数は何処の地域でも増える一方です。書店には店のガイドブックがいくつも売られ、ネットでも立派なホームページがあり、女の子達も堂々と顔を出して宣伝しています。テレビでも店や働くスタッフを特集する番組もあったり、ドラマでは月9で伊東美咲がキャバ嬢役で出演する時代です。水商売そのものに対するメジャーな感覚は昔とはずいぶん違います。そしてこういう時代背景こそがこの世界で働く事に対して抵抗を無くさせ、まさにバイト感覚で勧められる事に繋がり、素人っぽい人が増えたんだと思います。でも不思議なモノで、最近は客からも素人っぽい方が良い！　というニーズが高まり、ある意味需要と供給のバランスが成り立ってしまった事も、この世界自体をカジュアルにしていった原因なのでしょう。俺は個人的にはあまり好きではありません。だってお金払ってるんだからね。そんなに素人好きならナンパでもしてろよ!!　素人ッぽいからという理由で、ろくに会話もできないホステスおだててる客がいるからつまんないホステスが増えるんだよ！……って、すみません。完全に個人的な感想です。でもホントに水商売って大変だと思うんですよ。もちろん客商売全般大変ですが、お酒といういろんなトラブルに繋がりやすい商品を扱いながら、男と女という最もストレートでかつ奥の深さを求められる接客を軸にして、その総合的な対価を収入にする商売。大変そうだけど、ある意味人間性そのものを売りにするという点では、水商売こそ接客業の頂点ですよ。だから俺はとてもこの商売に魅力を感じるわけです。でも接客とコンテンツのトータルバランスで商売するあたりなんかは、ゲームビジネスと共通点はたくさんあるんですよ。ついつい足が向く店の条件とは、ゲーセンもキャバクラも同じです。そう思いません？　違うかなぁ。じゃぁ今日はそれを確認するために飲みに行ってきます！　ではまた。



こんな俺ですが、こういうゲームも作っています

ゲームソフト批評



16本

①新 鬼武者～DAWN OF DREAMS～
②機動戦士ガンダム クライマックス U.C.
③フロントミッションフィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～
④SIREN 2
⑤ルール オブ ローズ
⑥カメオ：エレメンツオブパワー
⑦SIMPLE2000シリーズVol.95 THE ゾンビV.S.救急車
⑧呪医 Dr.杜馬丈太郎
⑨CLANNAD
⑩フルハウスキス2
⑪中原の覇者 ～三国将星伝～
⑫ロシアより愛を込めて 007
⑬BLEACH～放たれし野望～
⑭スーパーロボット大戦 MXポータブル
⑮コンタクト
⑯エブリパーティ

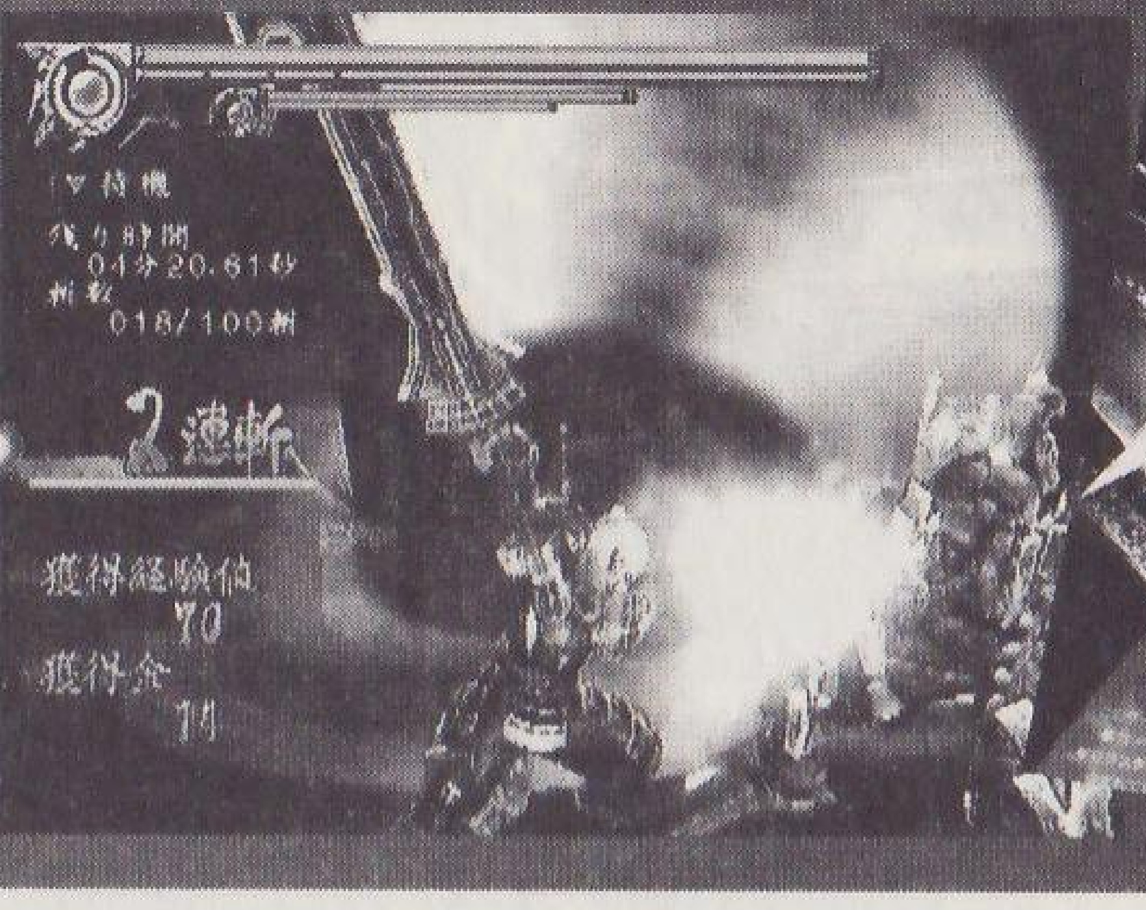
新規のライトユーザーでも大丈夫 それでいて、やり込みがいも十分

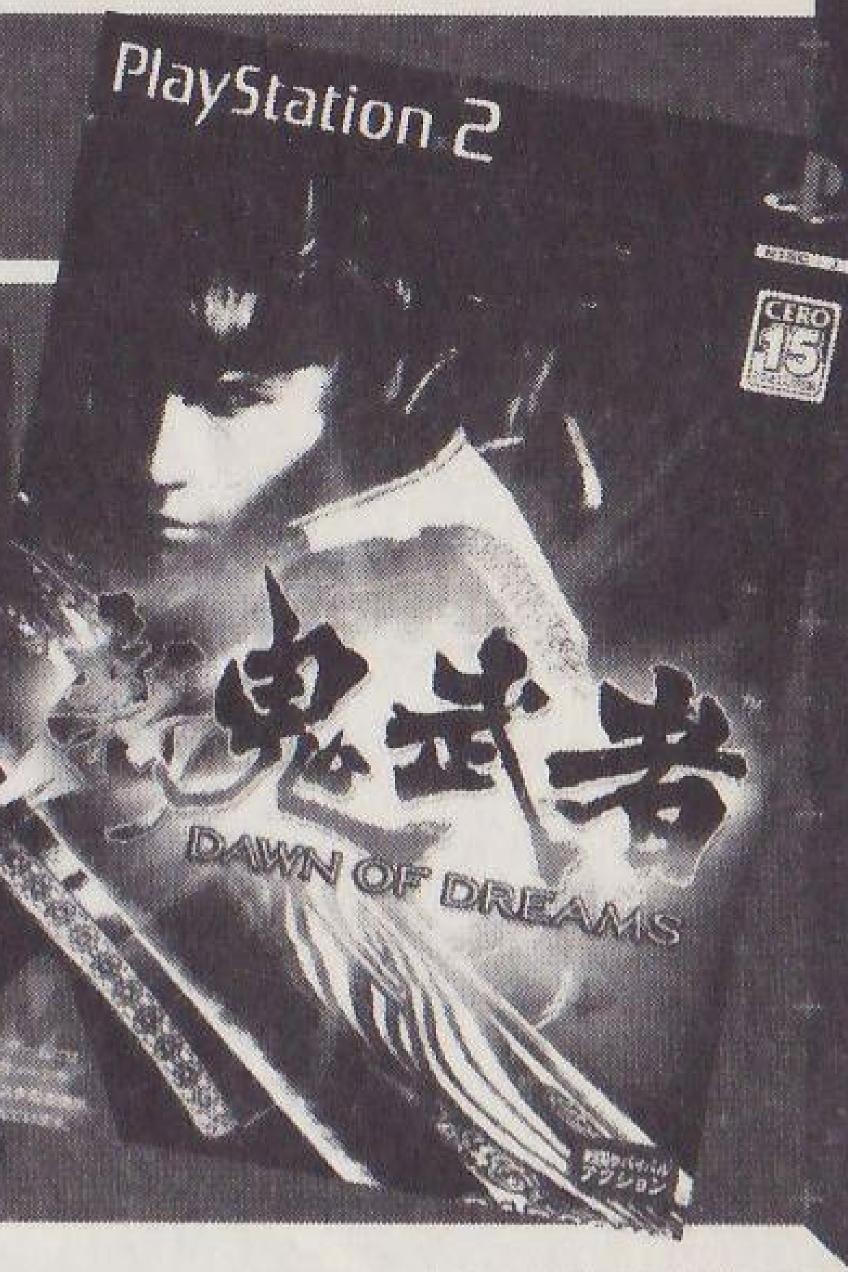
新 鬼武者 ~DAWN OF DREAMS~

text by
水野隆志

プレイ時間
95時間

ジ戦国サバイバルアクション メカプコン 機PS2 ¥7,329円(5%税込)





お手軽に行くもよし、ストイックに行くもよし。どう遊ぶかは、プレイヤーのお好み次第。人を選ばない作品とは、まさにこのこと!

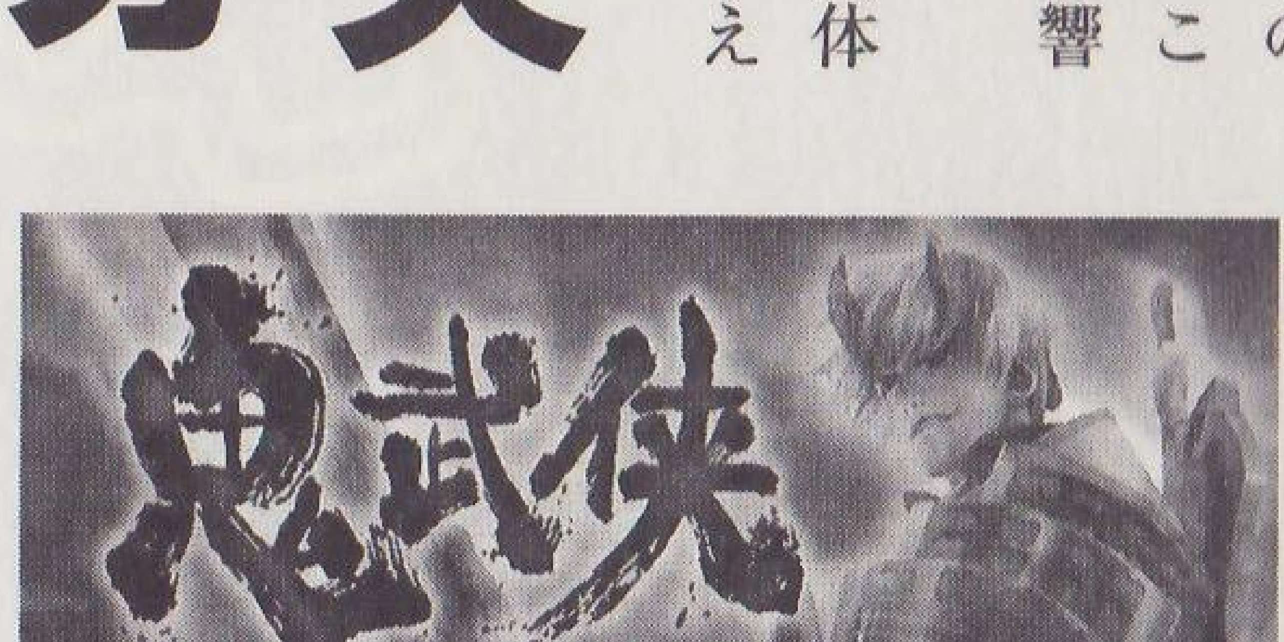
驚くほどライトでイージー 大胆すぎるリニューアル

世界の映画史上に残る長寿シリーズ「007」。実はこの作品、シリーズ第3作「ゴールドフィンガー」のとき、大幅なリニューアルを行っている。それまでリアル志向だったのを、設定や登場人物をコミック風に変え、秘密兵器やボンドカーなどの遊び要素も盛り込んで、一大娯楽作にしたのである。それが成功して、現在に至っているというわけだ。

『新 鬼武者』は、シリーズにおける「ゴールドフィンガー」に位置づけられる。何しろ、雰囲気がずいぶん変わった。一緒に戦ってくれるのは、元気で男勝りの妹系、ツンデレの幼なじみ、クールで陰のあるイケメン、無愛想な眼鏡キャラ(これもイケメン)。豊臣秀吉はロボットに乗って攻撃してくるし、ラスボスとの決戦は、なんと京都上空を飛び回りながらの大決戦。これまでの渋い印象とはまるで違うのだ。

従来からのファンは面食らうかもしれない。だが、もともと『鬼武者』は、時代劇ものプラスACGという、2つのハンディを背負っていた。どうしても人を選ぶ傾向があったわけだが、今回でその敷居は、ずいぶん下げられた。これは、今後のシリーズにいい影響を与えるのではないかと思う。

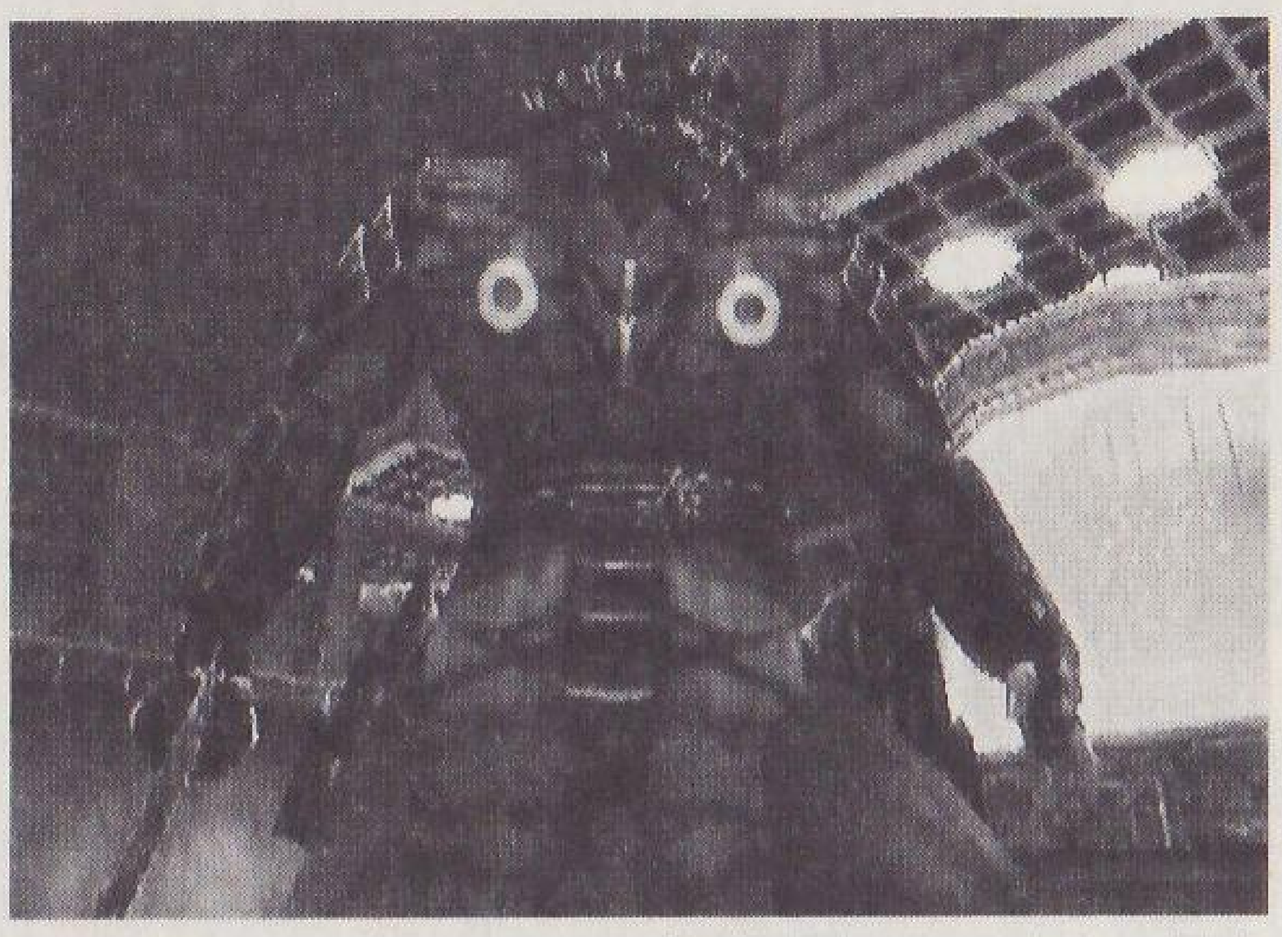
ACGとしての難易度も、全体的に低めになっている。そのうえ後半になると、主人公たちは、戦闘中無敵になり、能力も飛躍的に上昇するという、とんでもなく便利な力に覚醒する。しかも、ごく普通に手に入るアイテムで、この無敵時間を延長できる。こうなると、手強いボスが出てきても怖くない。無敵になって突撃をかけ、ひたすら斬りまくっていれば勝ててしまうのだ。ゲームオーバーの危険など、まず感じないだろう。



「鬼武侠」は全30種類。何度でも再挑戦できるので、キャラクターが成長してから好成績を狙うのも可能

プレイヤーがその気になれば 状況はがらりと一変する

それでは、すでにACGとして



「鬼武侠」ではボスクラスの敵が登場することも。写真は、オール金を狙う場合の最大のライバル、幻魔・絶影

崩壊している、と思う人もいるかもしれない。だが、実はそうではないのだ。あらゆる能力やアイテムを駆使すれば、確かに難易度は低いが、ならばそれを使わなければどうなるか？　わざと弱い武器で戦い、アイテムを制限し、無敵技は封印する。ACGが得意な人なら、自分に枷をはめることで、難易度は自由に調節できる。

たとえば、主人公の最弱武器に鉄パイプがある。これは文字どおり、ただの鉄パイプで、与えるダメージは最低。これでハードモードをクリアしたときの苦しさといったら！　ラスボス戦は30分以上もかかり、クリアしたときは達成感よりも疲れが残った。

また、このシリーズには、敵を一撃で切り倒す「一閃」という攻撃があるのだが、これは敵の動きを見切らないと出せない、まさにACGならではの攻撃方法。ところがゲームをクリアすると、敵を一閃で倒したパーセンテージが表示されるのだ。これを100にするには、すべての敵を一閃で倒す必要がある。うっかり通常攻撃で倒してしまったら、即リセットになる。チャレンジはしてみたが、3分の1くらい進めたところで、さすがに面倒になった。一応、セーブデータは残してあるので再挑戦は可能だが……。

このように見ていくと、『新鬼武者』を貫いているのが「遊び方はプレイヤーが決める」という発想であることがわかってくる。

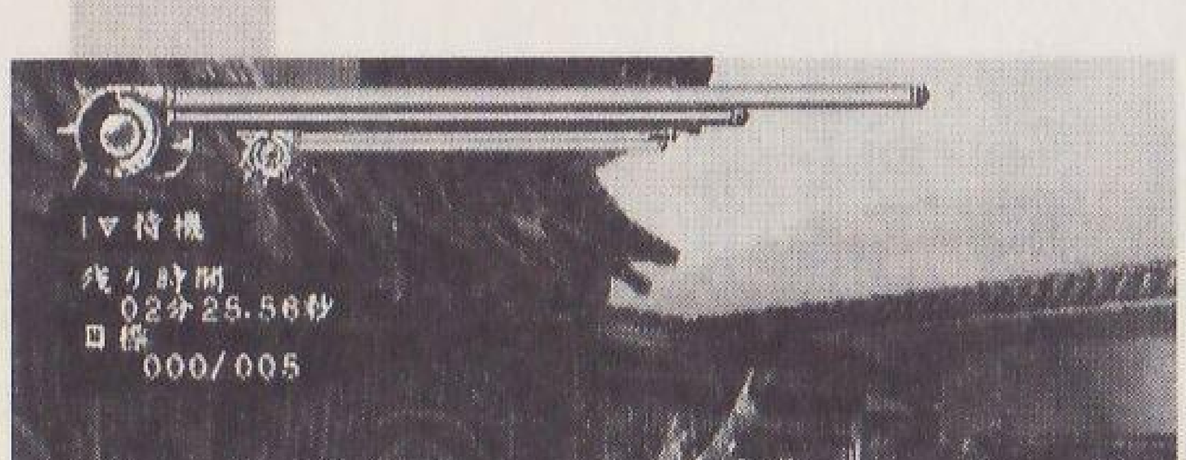
ゲーム内クエスト「鬼武侠」そこにこの作品の神髄がある

その象徴が、ゲームを進めていると発生する「鬼武侠」というミニクエストだろう。これは中ボスクラスの敵を制限時間内に倒せとか、敵を全滅させろといった、アクション要素の高いイベントで、ほとんどが強制的に発生する。しかし、実はクリアしなくてもゲーム自体は進む。だからプレイヤーがやる気にならなければ、制限時間が経過するまで、防御態勢を取り続けていればいいのだ。

その代わり、クリアすると、結果に応じて、金銀銅の3ランクの評価が下される。金を取らないと入手できないレアな武器などもあるので、挑戦する価値はある。

ただ、レアな武器イコール強い武器ではない。クリア自体は店で売っている武器だけで十分だ。この作品には、膨大な武器・アイテムが用意されており、しかもどれを手に入れたのか、一覧形式で確認できるようになっている。コレクションに燃える人なら、心をくすぐられるシステムだろう。しかし、リストを埋めることにこだわらないなら、別に金を獲得する必要はない。こうしたところにも、遊び方をプレイヤーに任せようという発想が出ている。

今回、新たな鬼武者がバッサリ斬り捨てたのは、作り手が仕掛けた障害をプレイヤーが試行錯誤のうえに乗り越えるという、ゲームの一般的な発想だったのだ。この大胆さ、ぜひお試しあれ。



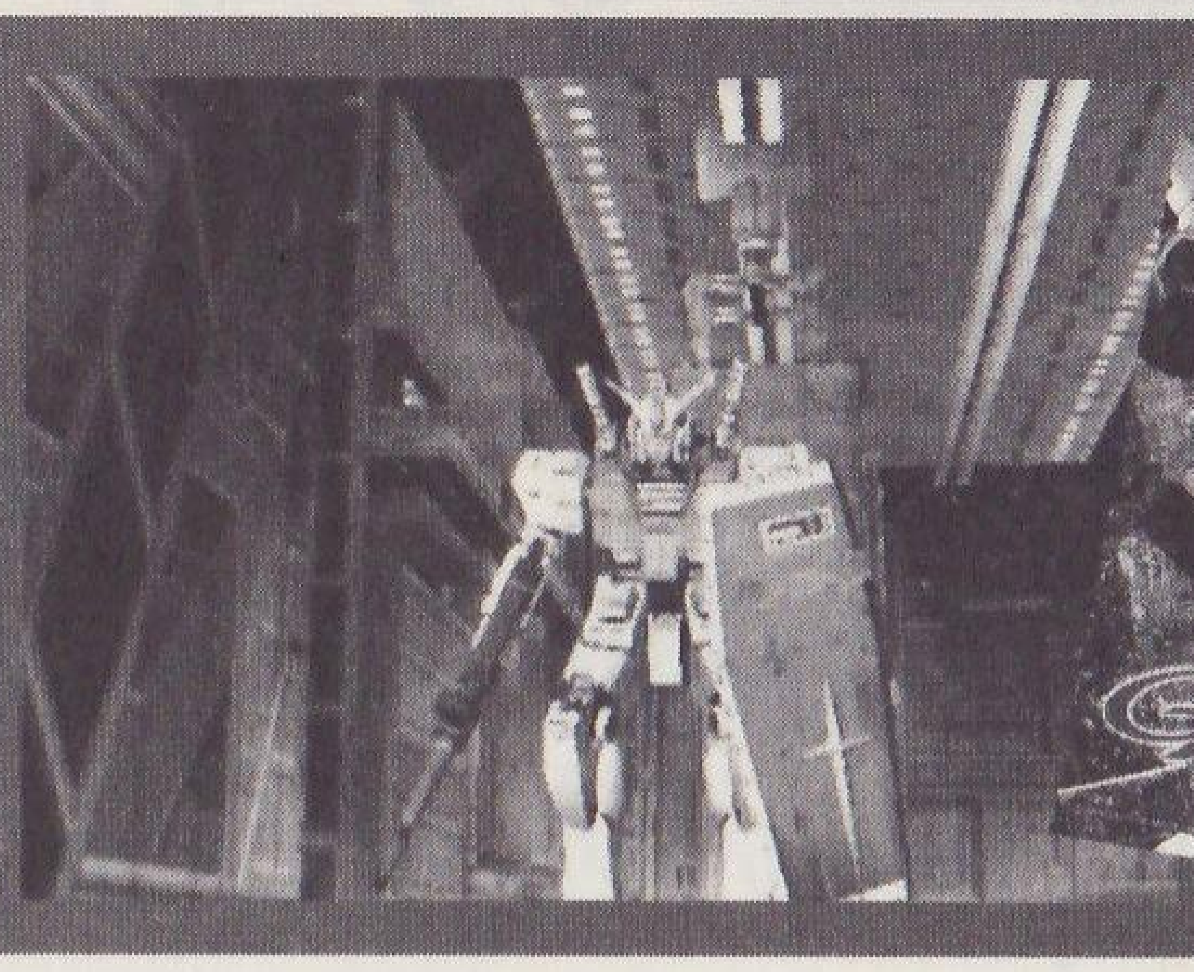
主人公を含めた5人の仲間のうち、誰で挑むかもプレイヤーの自由。それにより難易度も変わってくる

機動戦士ガンダム クライマックス U.C.

text by 多根清史

プレイ時間 20時間

ジACT メバンダイ 機PS2 ¥7,140円（5％税込）





宇宙世紀シリーズを1本にまとめたガンダムゲームの入門ソフト

多数の作品を収録した本作。独特な操作性は慣れを必要とするが、ハマるとニュータイプ並みの動きが可能になる！（かも？）

宇宙世紀のガンダムが集結！

日本を代表するロボットアニメであるガンダム。初放映から今年で27年目を迎え、ファーストと同じ時系列に連なる「宇宙世紀」作品だけでも結構な本数に上る。ちなみにファーストというのは、初代の「機動戦士ガンダム」のこと。以下、暗号のようなガンダム用語が連発されますが、そこはニュータイプに目覚めるなりしてついてきてください。

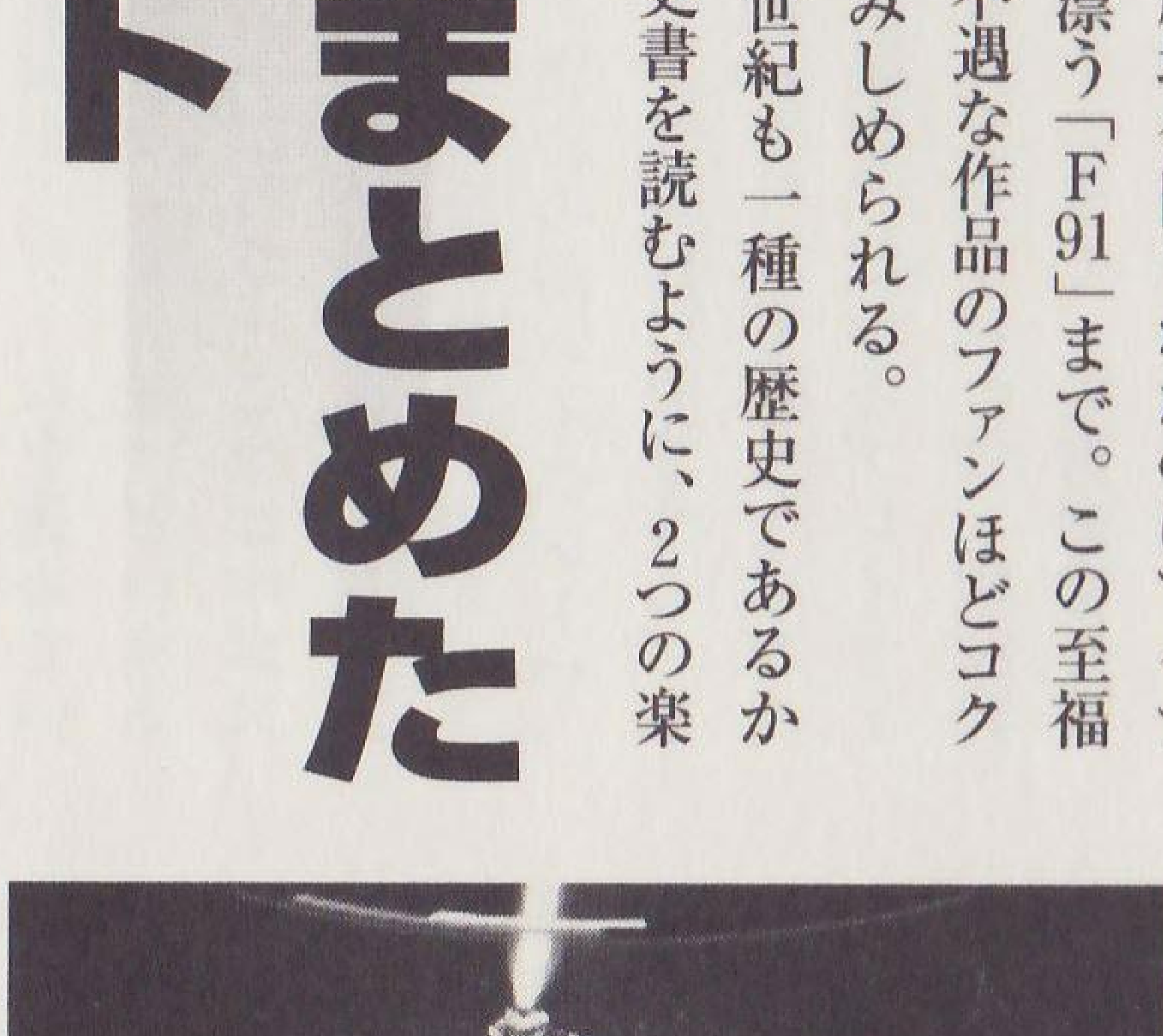
ともあれ、（劇中時間にして）100年近くの長きにわたる歴史さながらの連続性が、ガンダムワールドに豊かな奥行きと広がりをもたらした。けれど、知名度の点ではダントツに初代。ゲーム化された本数についても露骨な差がついていて、ファースト以外は「Z」と「逆シャア」がたまーに取り上げられるぐらいだ。

そんな「ファーストとその他大勢」の不公平を嘆いた宇宙世紀の民が、ついに報われる日がやってきた。この『クライマックスU.C.』がカバーする作品は、「Z」「ZZ」といったテレビ版の続編、「0083」や「08MS小隊」、「ポケットの中の戦争」などのOVAはもちろんのこと、劇場公開されたのにマイナー感が漂う「F91」まで。この至福の時、不遇な作品のファンほどコク深くかみしめられる。

宇宙世紀も一種の歴史であるから、歴史書を読むように、2つの楽しみ方がありえる。つまり「有名な〝史実〟のみを拾っていくつまみ食い」と「同時代を生きた一人としての参加」だ。前者は広く浅くなり、後者は深く掘り下げる。本作は、そのどちらも別々のモードにして用意しているところが嬉しい。

「ガンダム無双」の爽快感

まずは、前者の「クロニクルモード」。ここでは、各作品の中からより抜きされたエピソードを舞台として、ガンダムやZガンダムなどに乗って敵モビルスーツを倒していく。



プレイヤーが操作するモビルスーツは非常に頑丈に設定されている。ザクの群れに袋だたきされても仁王立ちしてる姿は、鉄の城・マジンガーZのようだ


ロックオンの操作性は難があるが、強力なチャージ攻撃はそれを補って余りある。「ピキュィン！」と閃光が走ったのと同時に出せば、ものすごい威力のショットが出せる

ファーストだったら「大気圏突入」の次は「ジャブローの戦い」、「0083」の場合は「激突戦域」のすぐ後に「駆け抜ける嵐」（最終決戦）が来るのはいきなりな感じを受けるが、「ガンダム・ザ・ライド」のようなジェットコースター感覚とも言える。

簡単な基礎訓練を受けただけで、激戦区に放り込まれて大丈夫か、と心配しなくたっていい。ガンダムに限らず、主役のモビルスーツは優遇されており、ビームライフル1発でザクどころかゲルググまで破壊できる。この感覚をずばりいうと「ガンダム無双」だ。

とにかくガンダムが強い！アムロ気分を満喫できる

だから、ザコ敵とたわむれているときは、とても楽しく遊べる。「アムロになりきり度」を計測すれば、歴代ガンダムゲームの中で間違いなくトップクラスだ。ザクに取り囲まれても余裕で切り抜けられ、「1つ！　2つ！」とリックドムをほふる神業もそう難しくはない。

反面で、「マグネットコーティングしてないの？」と言いたくなるもっさり感がある。本来のガンダムの強さは「当たらなければどうということはない」という紙一重の避けにあるのだが、このゲームの中では攻撃を避けようともしない（避けられないともいう）超頑丈な「白い悪魔」ぶりが恐ろしい。

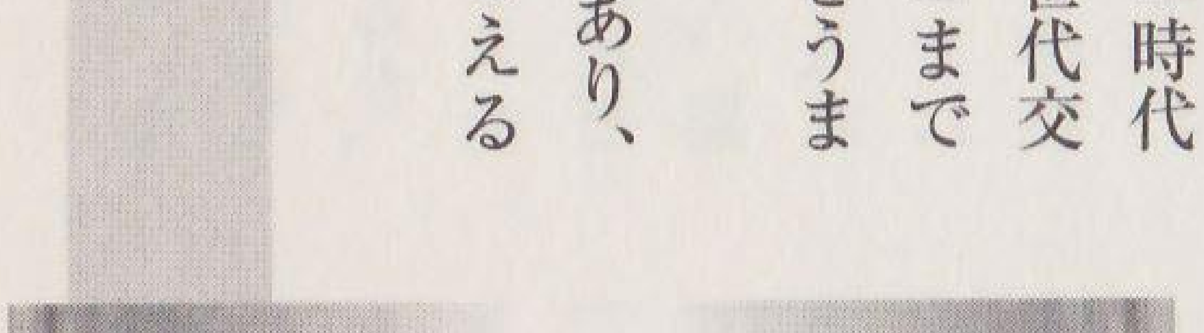
かすかな指先の動きが生死を分かつ反応を求めるニュータイプ向きではないが、F91の「質量を持った残像」というムチャまで詰め込んだ統一システムとしては、これもアリかなあ、という気もする。各ステージごとの難易度のばらつきは激しいものの、「Z」の頃の旧式であるキュベレイに乗ったハマーン様が、ほとんど反則のハイメガキャノンを持ったZZに苦しめられた体験を分かち合えると思えば喜びに震えられる。

世代交代もある「プログレスモード」

第二の「プログレスモード」では、オリジナルキャラクターを作成し、ファーストからF91に至るまでの戦いを追体験していく。始めに連邦とジオン陣営、いずれかを選び、また7年後にエゥーゴかティターンズ、アクシズから選択を迫られる。目新しいのは、「逆襲のシャア」時代が終わったあと、子どもへの世代交代があることだ。次の「F91」まで30年のブランクがある設定をうまく活かしている。

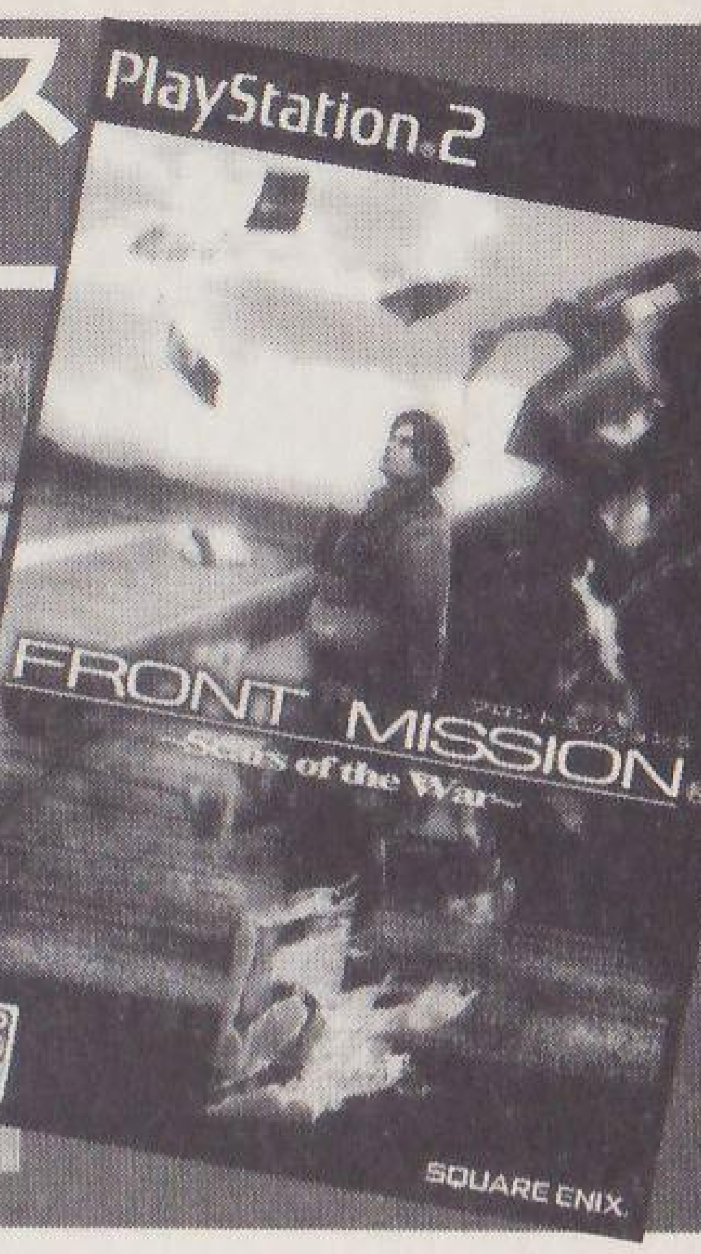
このモードには育成要素もあり、ステージクリアごとにもらえる「スキルポイント」を割り振って才能を開花させられる。とはいえ、『ジオニックフロント』ほど細かい指示を求められるわけではなく、身構えなくても楽しめるのだ。

カード収集も熱くなれるが、「何周もプレイすれば自然に集まる」程度で、高い技術がなくてもコンプリートできる。マニアには物足りないかもしれないが、「ぬるいガンダムゲーム入門」のニーズもあるはずだ。それより、個人的には世代交代の前提として、恋愛ゲーム面の強化を望みたい。核バズーカの炎に包まれる観艦式を見ながらデートしたいんですよ！



プログレスモードは"カムナ・タチバナ"（名前は固定）を育成し、世代交代もしつつ、宇宙世紀を通じて連戦していく。クロニクルモードよりも少し難易度は高めだ

フロントミッションフィフス ～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～



text by 水野隆志

プレイ時間 75時間

ジSRPG メスクウェア・エニックス 機PS2 ¥7,140円（5％税込）



唯一絶対の正解がないことが生み出す飛躍的な自由度の高さ

人気SRPGシリーズの第5弾。部隊のメンバーをスカウトできるシステムが、戦術を練る楽しみを格段にアップさせてくれた！

6種類のジョブをどう使いこなすか

『フロントミッション5』の面白さは、部隊編成にある。人によっては、今をときめくツンデレヒロインとの掛け合いのほうが楽しいかもしれないが（途中で眼鏡キャラになったりと芸の細かいこともしてくれるし）、それでもプレイヤー自らがパイロットを選び、好みの部隊を作っていくという面白さが消えるわけではないだろう。このアイディアは、シリーズでも初の試みだし、それが可能にしてくれた自由度の高さは、それはもう圧倒的なのだ。

プレイヤーが操作することになる部隊は6人で構成されている。たまに援軍が入ったりもするが、基本は6人だ。このうち、主人公と幼なじみの友人の2人は固定だが、残る4人は完全にフリー。誰を入れてもいいし、いったん入れたメンバーでもあっさりとクビにできる。序盤のうちに入隊させたメンバーをじっくり鍛えてもいいし、ストーリーが進むにつれて登場してくる優秀なメンバーをスカウトしてもいい。入隊可能なメンバーの総数は数十人。プレイヤーの選択の幅はものすごく広い。

すべてのパイロットは、「ジョブ」と呼ばれる適性能力を持つ。格闘戦に強い「ストライカー」、近距離での射撃戦が得意な「アサルト」、遠距離攻撃に優れる「ガンナー」、超遠距離からの支援攻撃を専門にする「ランチャー」、機体の修理に秀でた回復役の「メカニック」、電子戦のエキスパートで撹乱や妨害を行う玄人好みの「ジャマー」の6種類。ファンタジーRPGに例えれば、順に格闘家、戦士、弓使い、魔法使い、僧侶、盗賊といった感じになるだろうか。つまり、ジョブはいわゆるクラスに該当すると言える。どのジョブかで、メンバーの特性を見極めるわけだ。なお、固定メンバーである主人公のジョブはアサルト、幼なじみはメカニック。最低


6種類あるジョブのうち、「アサルト」を部隊の軸にすることに。弾をばらまく感覚がたまらない

限の戦闘能力と回復能力が最初から約束されているわけだ。で、ここからどうするかが、プレイヤーの判断となるわけである。

どんな部隊も思うがまま ただし、莫大な資金が必要

ここからは、筆者自身の部隊をご紹介する形で、その面白さをご説明したい。

筆者は、数ある武器のうち、サブマシンガンが好きである。無数の弾をばらまき、それが敵の装甲に当たってカンカンと響く音の心地いいこと！ 弾幕の向こうで敵が爆発したりすると、もうたまらない。思わず拳を突き上げたくなってくる。



というわけで、早速アサルト要員をスカウト。前衛役に女性パイロットが多いのはシリーズの特徴でもある

どんな編成で戦場に臨むかは プレイヤーのお好み次第

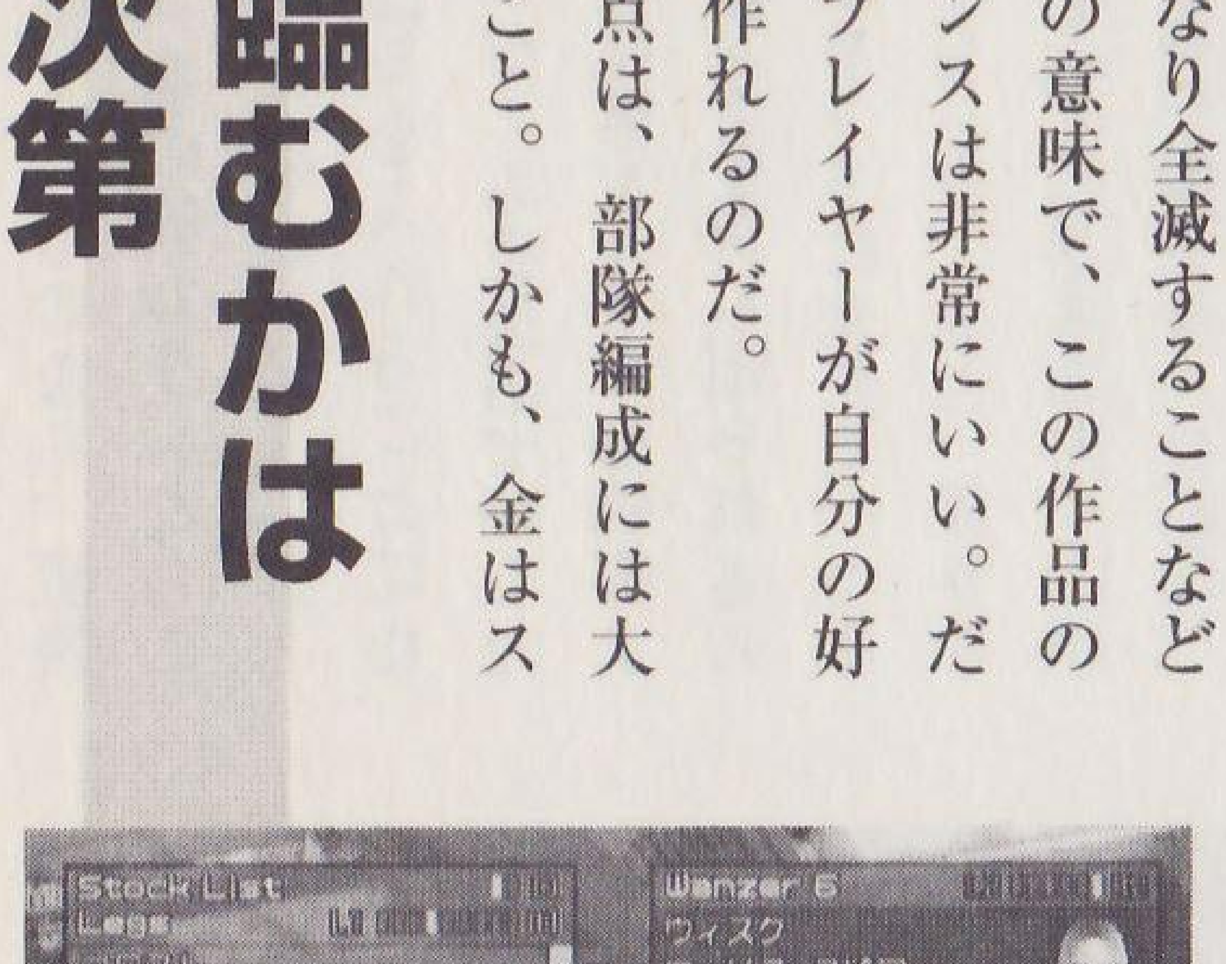
だから、当然主力はサブマシンガンに強いアサルト。主人公の武器をサブマシンガンに変え、もうひとりアサルトをスカウト。その装備ももちろんサブマシンガンにする。ただ、サブマシンガンは命中率こそいいが、1発の威力が低い。それを補うために、1撃の攻撃力が高く、複数回の攻撃が期待できるストライカーを1名確保。固定のメカニック以外の残り2名はいずれもランチャーにする。彼らの主武器は、広い範囲にまとめてダメージを与えられるグレネードランチャーだ。

この部隊は、前衛3名が敵前衛を倒しているうちにランチャーで後衛を削り、弱ったところに前衛組を突っ込ませてケリをつける、という狙いで作られている。だから、敵味方が真っ正面からぶつかり合う場合には、かなり強い。その代わり、弱点も多い。特に対空性能が低く、敵の中にヘリがいると、結構苦労する。また回復力も低いから、前衛のダメージが蓄積すると、ジリ貧になってくる。つまり、長期戦が苦手なのだ。

だが、こうしたクセの強さこそが面白いのだ。いずれにせよ、このゲームには「これさえ作れば大丈夫」といった絶対の解答はないから、どのような編成にしても長所短所は生まれる。それなら得意の型を持っているほうが、はるかにましだ。しかも不利だとはいっても、いきなり全滅することなどはない。その意味で、この作品のゲームバランスは非常にいい。だからこそ、プレイヤーが自分の好みの部隊を作れるのだ。

唯一の難点は、部隊編成には大金がかかること。しかも、金はステージクリア時の報酬を除くと、前号で指摘したアリーナでしか稼げない。おまけにちょっと期待した上級思考ルーチンもなかった。だから、あれこれいろんな部隊を試してみたくても、資金不足で断念せざるをえないことがある。もう少し金を獲得できるようにしてくれれば嬉しかったのだが。

しかし、この傷は、玉の価値を下げるほどではない。『フロントミッション5』における部隊編成の自由度は、ささいな欠点など、軽く吹き飛ばす魅力がある。長時間かけてじっくり遊びたい作品だ。



それに合わせて機体をセットアップ。各部パーツから装備する武器まですべて買い直し。金がかかる！

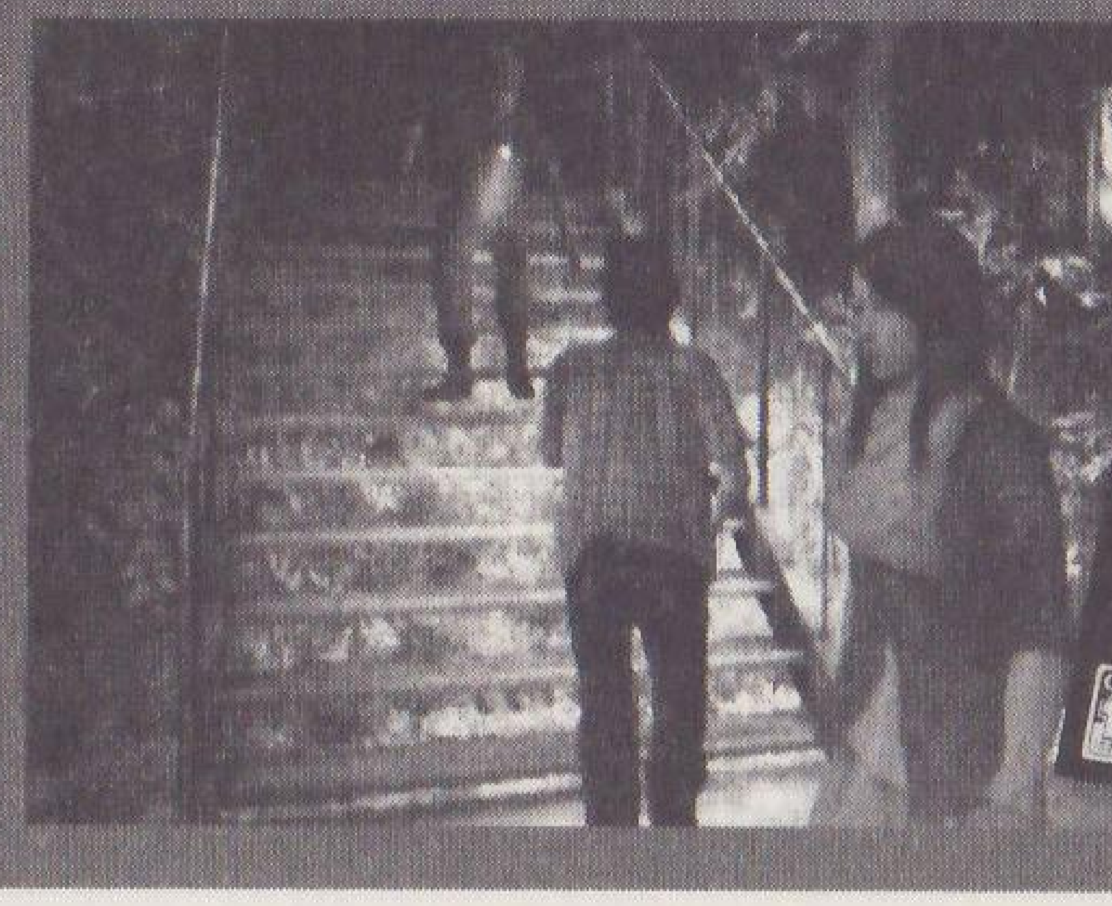
SIREN 2

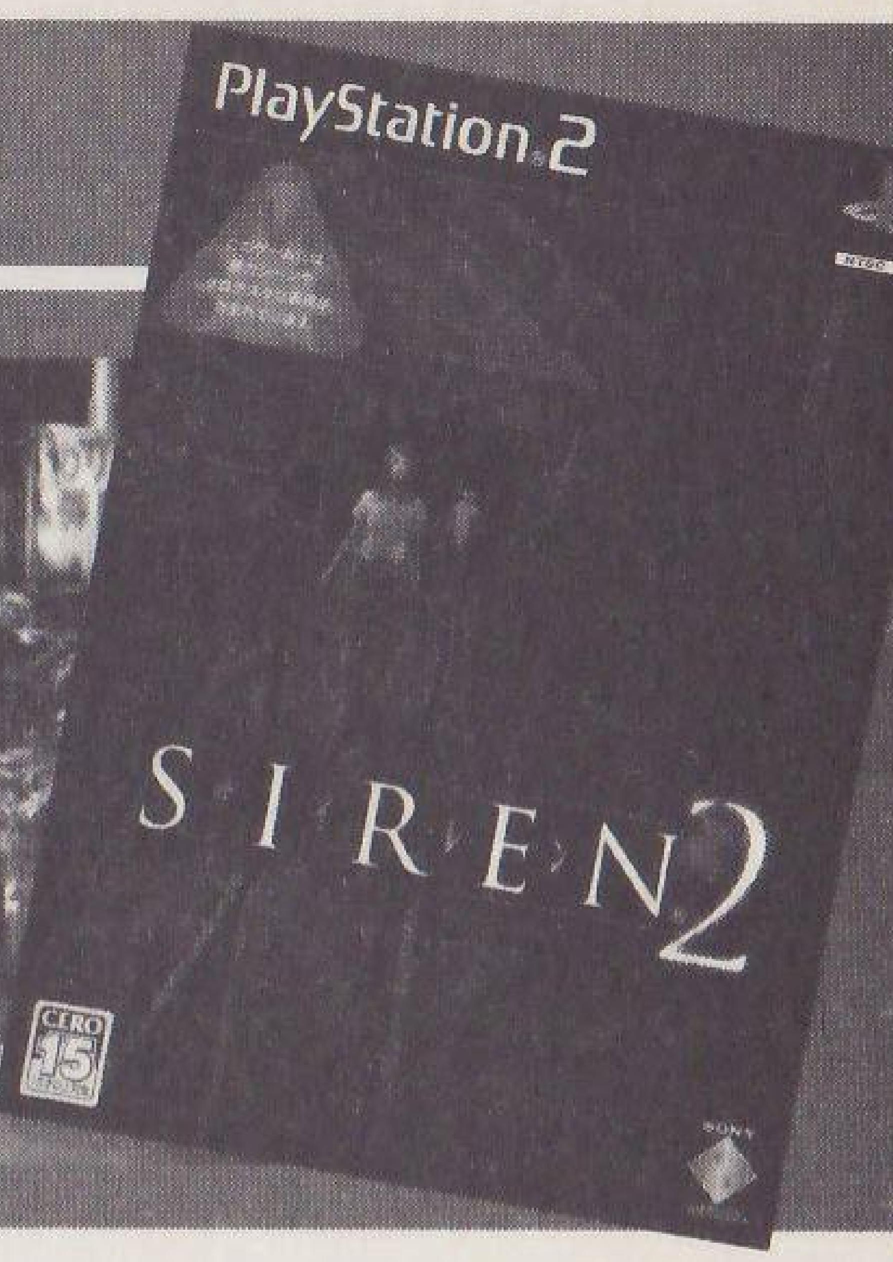
登場人物たち全員の視界をジャックして、恐怖体験を共有する

text by
百鬼万斎

プレイ時間
14時間

ジ ホラーアドベンチャー メ SCE
機 PS2 ¥ 7,140円(5%税込)



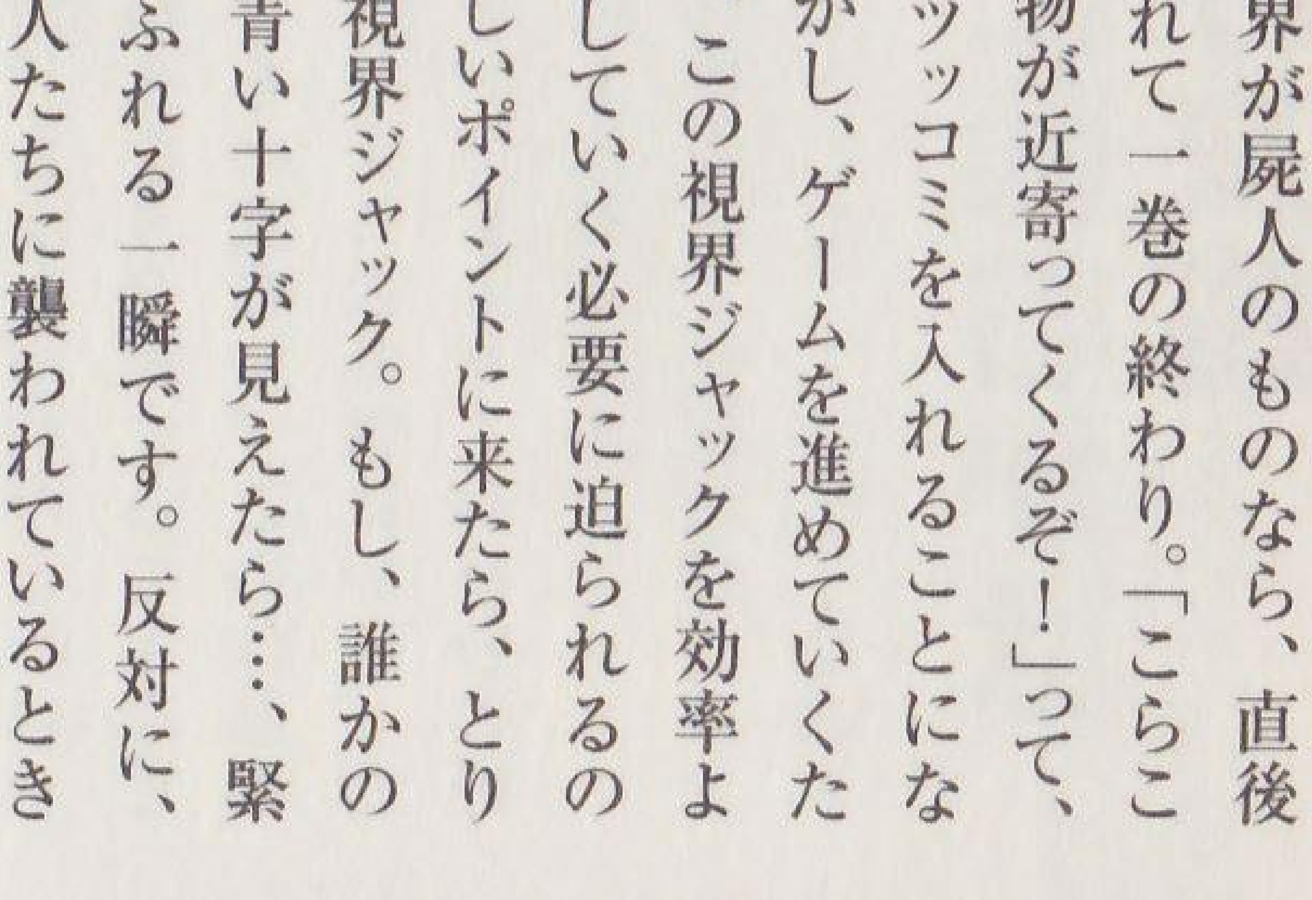


難易度の高かった前作と比べ、新システムやイージーモード導入など、初心者にも優しい続編が登場。進化の方向は、正解だったか。

恐怖を増すために、進化し続けるシステム

「そっちへ行くな！」とか、「そこは、危ないぞ」とツッコミながら観るのがホラー映画。『サイレン』シリーズは、このホラー映画特有のツッコミポイントを、「視界ジャック」システムで実にうまく再現した作品。今回のシリーズ第2弾でも、もちろんこの「視界ジャック」が攻略に欠かせない重要システムだ。ところで、この〝誰か〟の視界というのは実に厄介。運が悪いと、視界ジャックして頭を抱えている自分の姿を見てしまう羽目になる。もちろん、その視界が屍人のものなら、直後に襲われて一巻の終わり。「こらこら、怪物が近寄ってくるぞ！」って、自分にツッコミを入れることになる。しかし、ゲームを進めていくためには、この視界ジャックを効率よく運用していく必要に迫られるのだ。新しいポイントに来たら、とりあえず視界ジャック。もし、誰かの視界に青い十字が見えたら…、緊張感あふれる一瞬です。反対に、直接屍人たちに襲われているときのほうが、よほど怖くないくらい。相手がバケモノだろうが、人間だろうが、〝誰か〟から〝見られている〟状態というのは、本当に薄気味悪い。このような感覚的な部分を見事に表現している。そして今回は、ついに犬の目まで借りることができるようになった。この場合、犬の視界を通して、自分のキャラを操作するので、ちょっとしたリモコン感覚が必要になる。犬は飼い主を常に気にしてくれるので問題はないのだが、見張ってほしい方向を見てくれていないときに行動を起こしてしまうと、うっかり屍人と鉢合わせという場面だってあり得る。さらに後半では、もっと気色悪いモノの視界まで借りられるから、お楽しみに。とにかく、あまりいろいろ見られるからといって「視界ジャック」モードでゴチャゴチャとチューニングを繰り返すと、余計に混乱するから要注意だ。

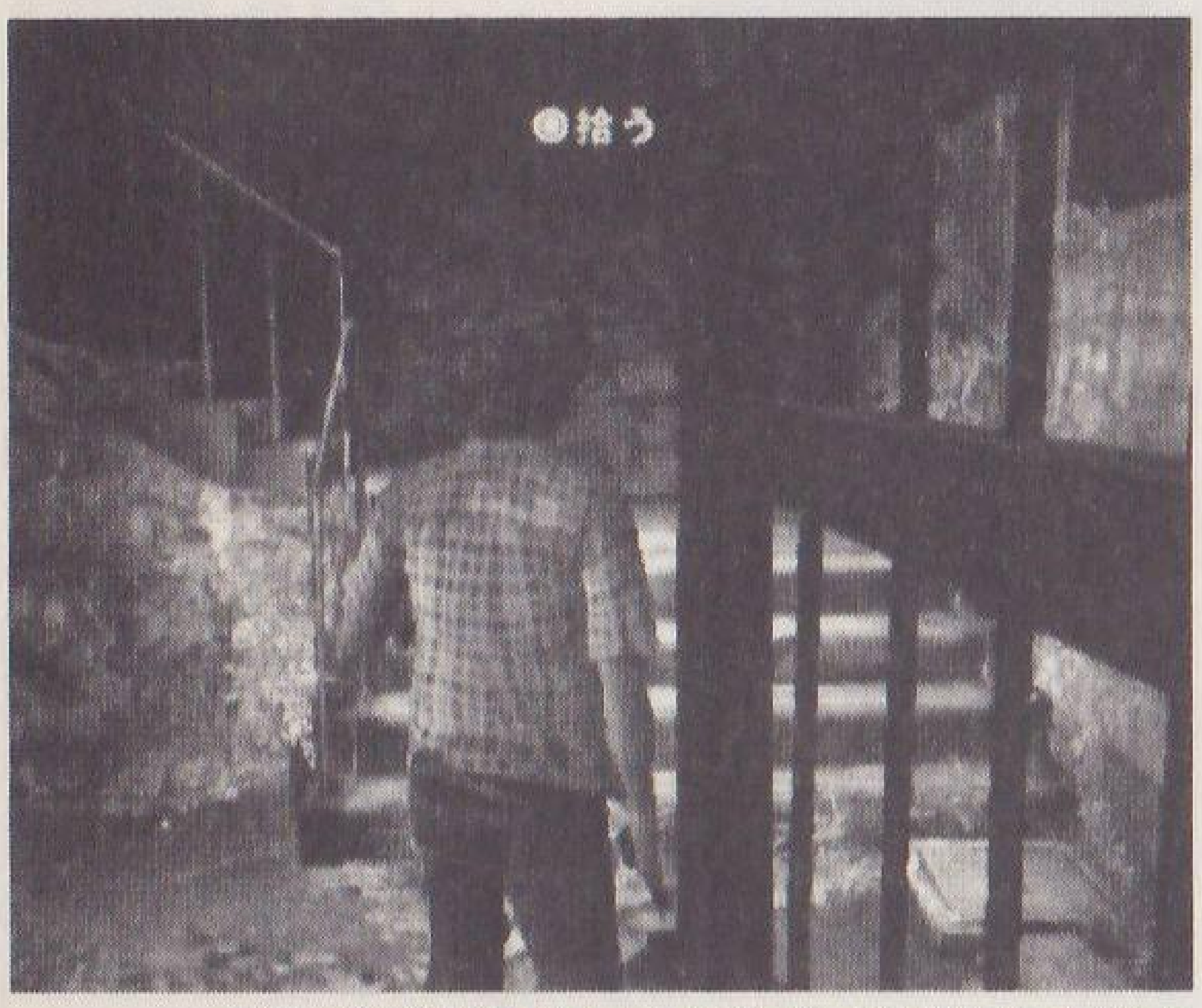
そしてさらにプレイヤーを混乱



視界ジャック中は、自分自身よりも、なぜかクリアな印象を受ける。そうか、屍人は夜目が利くのか…



要所要所で挿入されるムービーで物語が説明されているようだが、断片過ぎてよくわからない

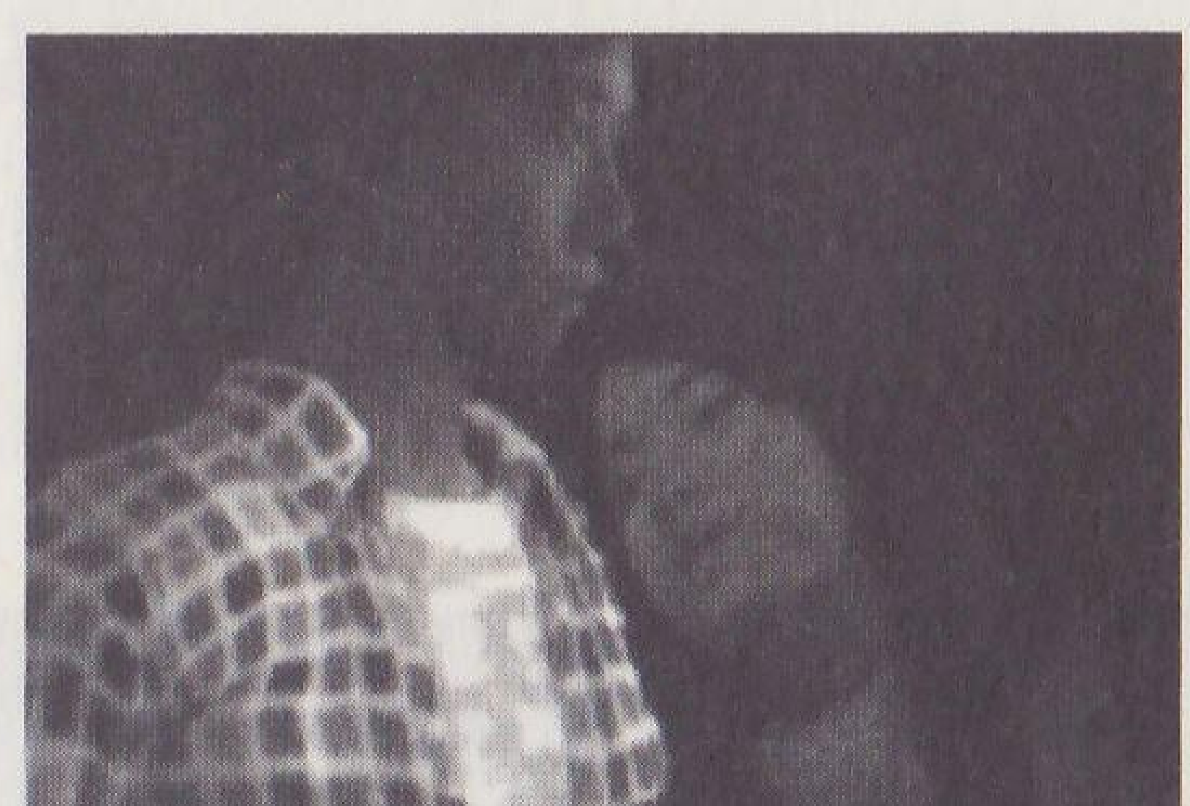


敵の武器を奪うこともできるが、拳銃を捨てて棒きれを拾ったときは、いかにも“ゲーム”っぽいと感じた

させるのが、時間軸どおりに進まない物語と、毎回変わるプレイヤーキャラ、意味不明な「アーカイブ」の数々など。しかも「クリア条件」もアイテムの入手いかんによって変化するので、全体としてどういう物語なのかは、なかなか見えてこない。しかし、これはよく考えたら登場人物たちと同じ状況なわけだ。今、陥っている危機的状況を脱するために、できることをやるしかない。彼らも、自分がどこにいるかさえよくわかっていないという設定なのだ。ほとんどのゲームでは、実はプレイヤー=キャラクターではありえない。ところが本作では、外見やプロフィールではなく、〝その場にいる〟という状況は限りなく共有することになる。だから、コントローラのボタンの押し間違えも、キャラがパニックに陥っている状態を表しているにすぎなくなるのだ。

操作説明にも意味がある、絶妙なデザイン

ほかにも、今回はかなり前作から進化した事柄が多い。特に難易度設定については異論もあろうが、やはり前作は難し過ぎた。しかし今回のイージーモードならば、前作をプレイしていない初心者でも、比較的楽に進めることができるようだ。しかも大幅に改良された各種チュートリアル関係も懇切丁寧で好感触。何しろ、PS2コントローラのすべてのボタンを使用するので、それをすべて覚えてからプレイしろというのはいくらなんでも過酷だろう。もちろん、前作からのファンからすれば、基本的な事項がしばらく続くのは、少々まどろこしいかもしれないが。とにかく実際、歩き方から始まって、モノの拾い方、使い方など動作をいちいち説明していく。詳細なマップも表示されるので、自分がどこにいて、どこへ向かえばいいのかもよくわかるので安心だ。本当の意味での手取り足取り。特に序盤は短いシナリオが連続するので、その意味でも初心者に優しい。ただし、こうして慣れていく間にも、どんどん物語は進んでいくし、ここで起こす行動自体もすべてゲームを解くために必要な事柄ばかりだ。つまり、練習のための練習ステージになっていない。これは本作のゲームデザインやシナリオが、かなり練り込まれている証しだろう。もちろんプレイヤー自身もレベルアップしていけるゲームバランスなので、アイテムやアーカイブの全コンプリートを目指したり、ノーマルモードや、さらに上級者向けのハードに挑戦するのもいいだろう。こうして見れば、一度クリアしたら、2度と遊ぶ気がしないくらい難易度の高かった前作と違い、こちらはけっこう長く付き合っていける作品のようだ。



ホスト顔の小僧や、ありふれたアイドル顔少女は出てこないので、とてもリアルで好感触です

ホラー好きなら、ゲームマニアじゃなくても楽しめるはず

薔薇の掟に縛られた奇妙で残酷なおとぎ話

ルール オブ ローズ



text by 卯月鮎

プレイ時間 15時間

ジサイコミステリー・アドベンチャー メSCE 機PS2 ¥7,140円(税込)



『チュウリップ』のパンチラインが制作したサイコサスペンスAVG。子どもの残酷さを描いた本作は、独特の雰囲気がたっぷりだ。

無垢な子どもにはトゲがある

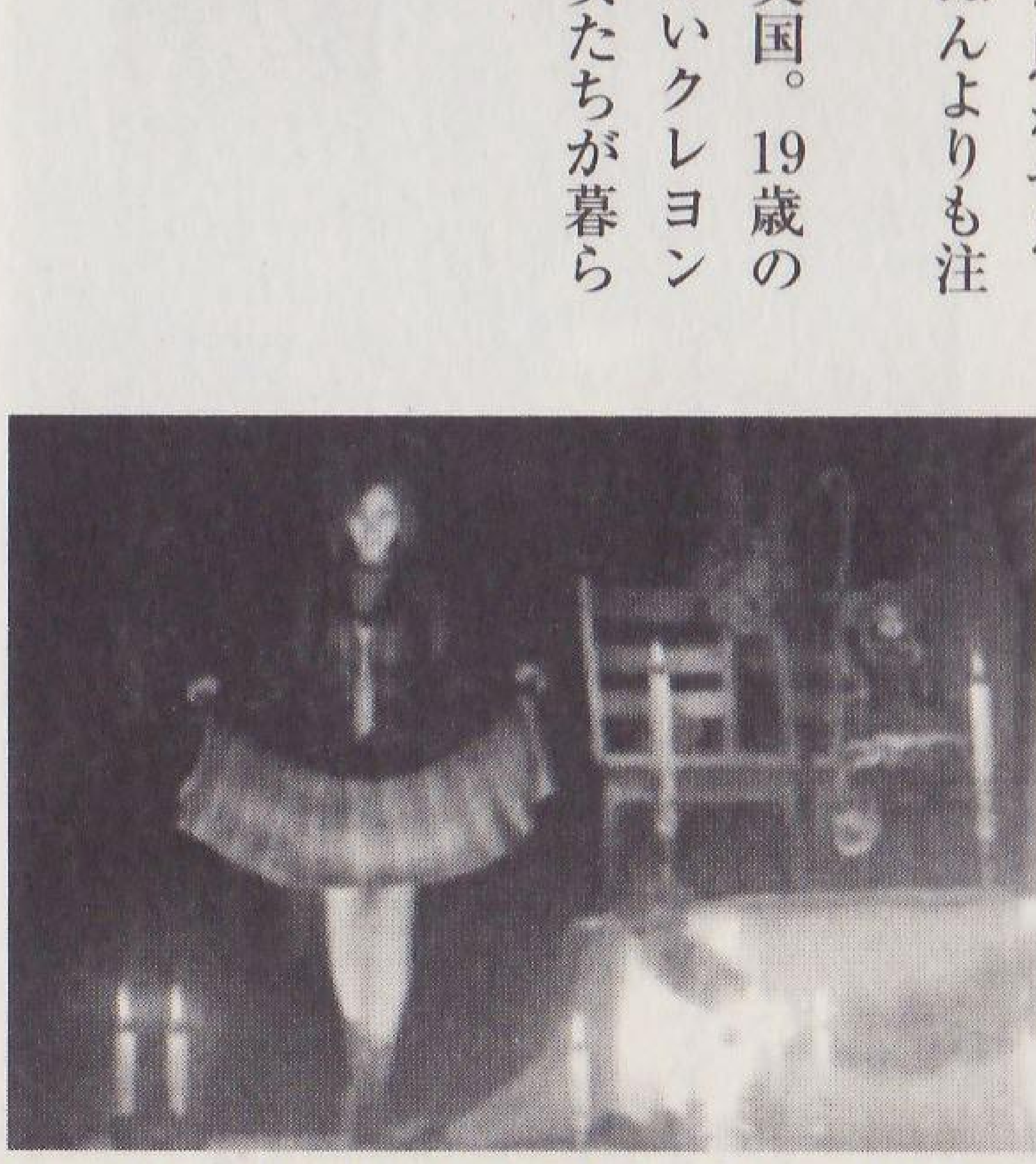
『ルール オブ ローズ』(以下、『RoR』)はゲームというよりも映像作品だ。デモムービーをぜひ見てほしい(3月14日現在、公式サイトにもアップ中)。美しい公園で目を覚ます少女。薔薇が咲き乱れる庭では、子どもたちが戯れている。だが、次の瞬間、不気味な館へ場面は切り替わる。何の儀式の最中なのか、揺らめくロウソクの中で、スカートをたくし上げ、お辞儀をする少女たち。薔薇のトゲを刺した指を吸う女の子。口紅を塗りたくる太った女の子。ひつぎに打ち付けられる釘……。

映像のクオリティは高く、一瞬実写と見間違うほど。いや、実写以上かもしれない。CGならではの、きめ細かい人形のような肌の質感が、幻想的な空気を作り上げる。シャンソン風の短調のテーマ曲と相まって、圧倒されることは間違いない。

『RoR』は、不気味な「妖精」を避けながら館や飛行船の中を探索する『バイオ』スタイルのアクションアドベンチャー。パートナーの犬と協力するシステムはカプコンの『デメント』を思わせる。だが、ゲーム性うんぬんよりも注目はその作品世界だ。

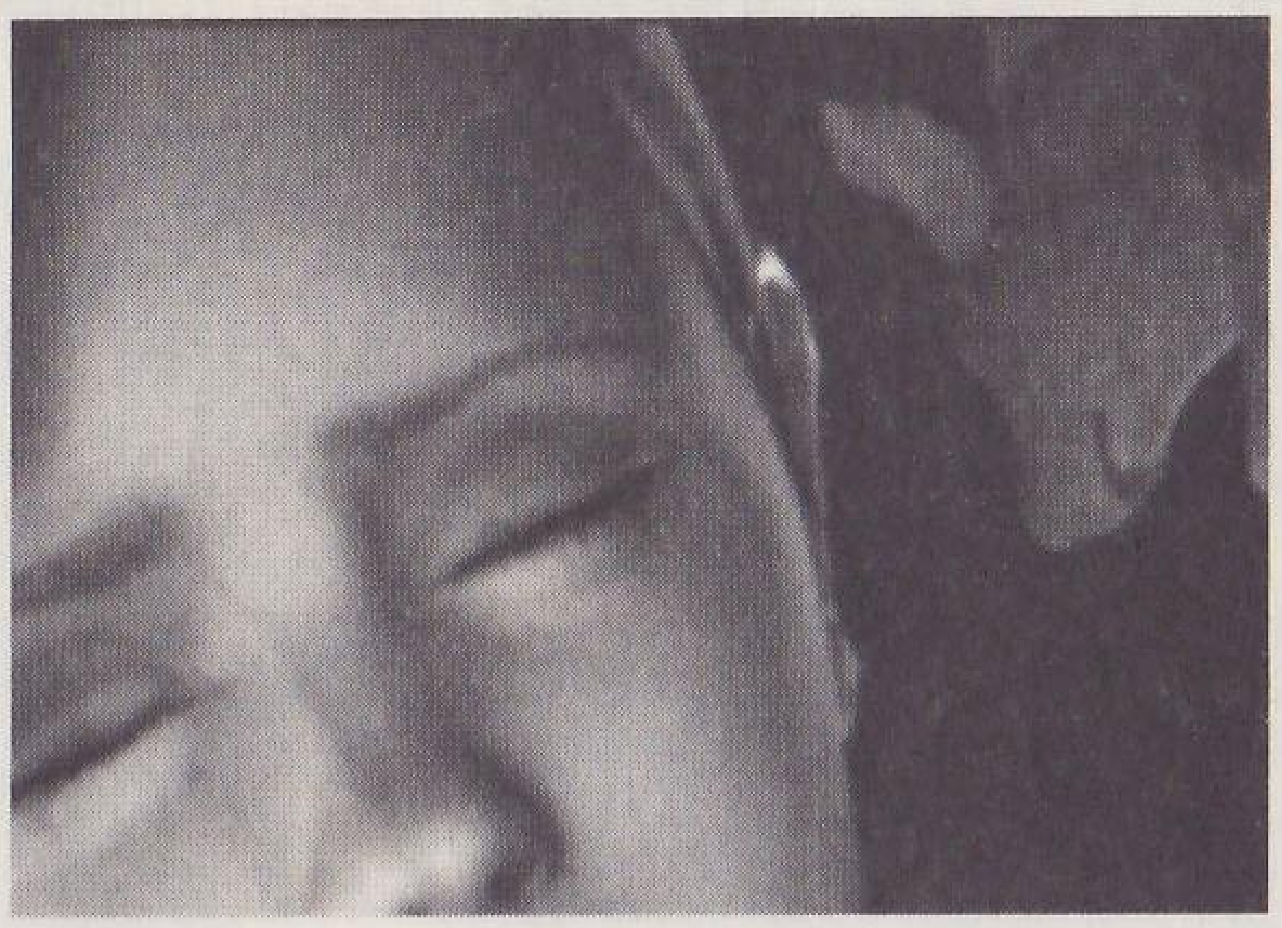
——1930年、英国。19歳のジェニファーは、「赤いクレヨンの貴族」と名乗る少女たちが暮らす孤児院に迷い込む。ひつぎへ閉じ込められ、奇妙な飛行船に運ばれてしまうジェニファー。逃げ道もなく、理不尽な「薔薇の掟」に従うしかなかった。「こんげつのみつぎもの　きれいなちょうちょ　ひとり　いっぴき」。階級制度の最下位に置かれ、すべての少年少女から罵倒されながらも貢ぎ物をささげ続ける日々。犬のブラウンと脱出の道を探すが……。

子どもの無邪気さと、そこに同居する残酷さ。食べ散らかした残飯、汚らしい床、壁の落書き、耽美なモチーフの合間に漂う生活



閉ざされた世界で繰り広げられる、子どもの残酷な遊戯。「おとぎ話」をモチーフにしたシナリオが展開される

耽美で幻想的なムービーに一瞬にして虜になる


ジェニファーのひとつ上の位、アマンダにネズミを押しつけられる。理不尽な儀式はどこまで続くのか

感。相反する概念のギャップが、奇妙で不安定な空気を生み出す。

ところどころに挟まるムービーにも目を奪われる。頭に袋をかぶった少女たちに囲まれ、水をゆっくりと注がれるジェニファー。いじめられっ子のアマンダが、ほかの女の子にはやされ、棒にくくりつけたネズミをジェニファーの顔に押しつける。どれも官能的でサディスティック、頭に焼きつく映像ばかりだ。シナリオも不条理系とはいえ、最後には謎がある程度解かれ、カタルシスをもたらす。

個人的には子どもの残酷さという点でゴールディングの「蝿の王」やスーザン・ヒルの「ぼくはお城の王様だ」といった小説が浮かんだ。日常がずれ、静かな狂気が満ちていく感覚は、アメリカのホラー作家シャーリィ・ジャクスンの作品に通じるかもしれない。とにかく『RoR』はイマジネーションを強く刺激する作品だ。ゲームをしていて、これほど想像の世界が広がったのは久しぶりの気がする。ラストのジェニファーの笑顔、あれは一体何を意味するのか？

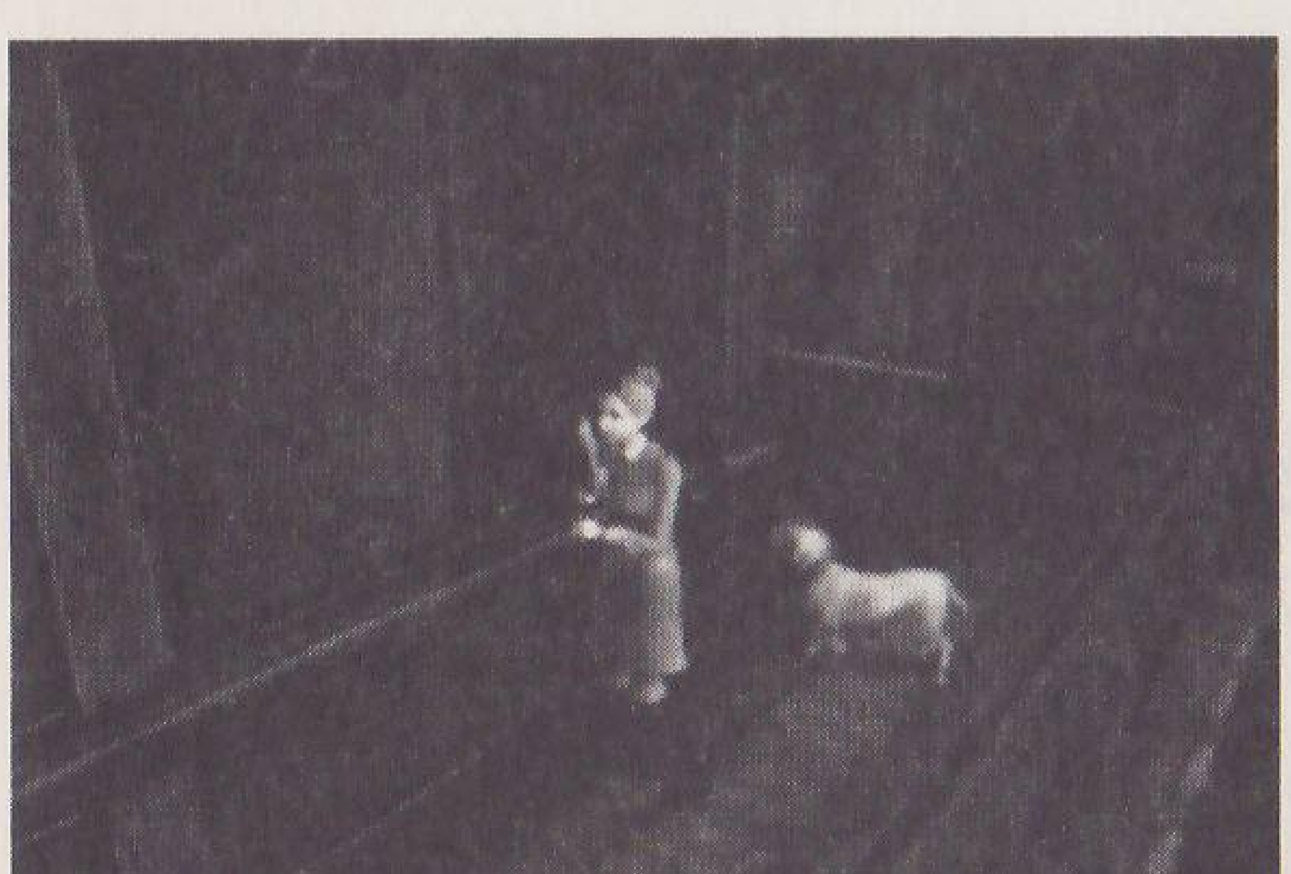
進行の妨げとなる戦闘は必要だったのか

残念なことに、ゲーム部分は欠点が多い。特にボス戦はストレスがたまる。ジェニファーの動きも鈍く、思うように攻撃できない。当たり判定も微妙。さらに、体力が減るとジェニファーの足が一層遅くなり、ますますピンチになる。既存のホラーアクションに引きずられず、純粋なAVGでもよかったのではないか。ゲーム部分に期待して購入したユーザーは、がく然とするはずだ。

ただし、本作が〝ゲーム〟として存在する意味はある。小説はページをめくるだけで物語が進む。映画は自然と映像が流れる。だが、ゲームは能動的に作品世界にかかわらなければ先に進めない。その結果、ジェニファーとシンクロする時間が増え、物語に深く没入できる。もっとムービーが見たい、物語の続きを知りたい。そんな強い欲求が、本作を支えている。

制作は、『moon』を手がけたラブデリックの流れをくむパンチライン。前作の『チュウリップ』は、『RoR』とはまったく印象が異なるが、下町の雰囲気や、子どもの視点から見た大人の矛盾、悲哀を描いて、やはり独特の世界を築き上げた。常に挑戦するスタンスを感じる制作会社だ。ムービー担当は「ALWAYS 三丁目の夕日」のVFXや『ソウルキャリバーⅢ』のオープニングを手がけた白組。さすがは白組、文句のつけようがない。

爽快感、やり込み度、あるいは脳に効く、なんて売り文句が目立つ中、作品性を追求したゲームがあってもいいではないか。おそらくは賛否両論だろうが、最高の一本になる可能性だってある。すてきな出会いが数多く生まれれば嬉しいなあと思う。


アイテム探しに大活躍する犬のブラウン。ゲーム中は常に一緒に行動し、戦闘も助けてくれる

「洋ゲー」が日本で受け入れられるために必要なもの

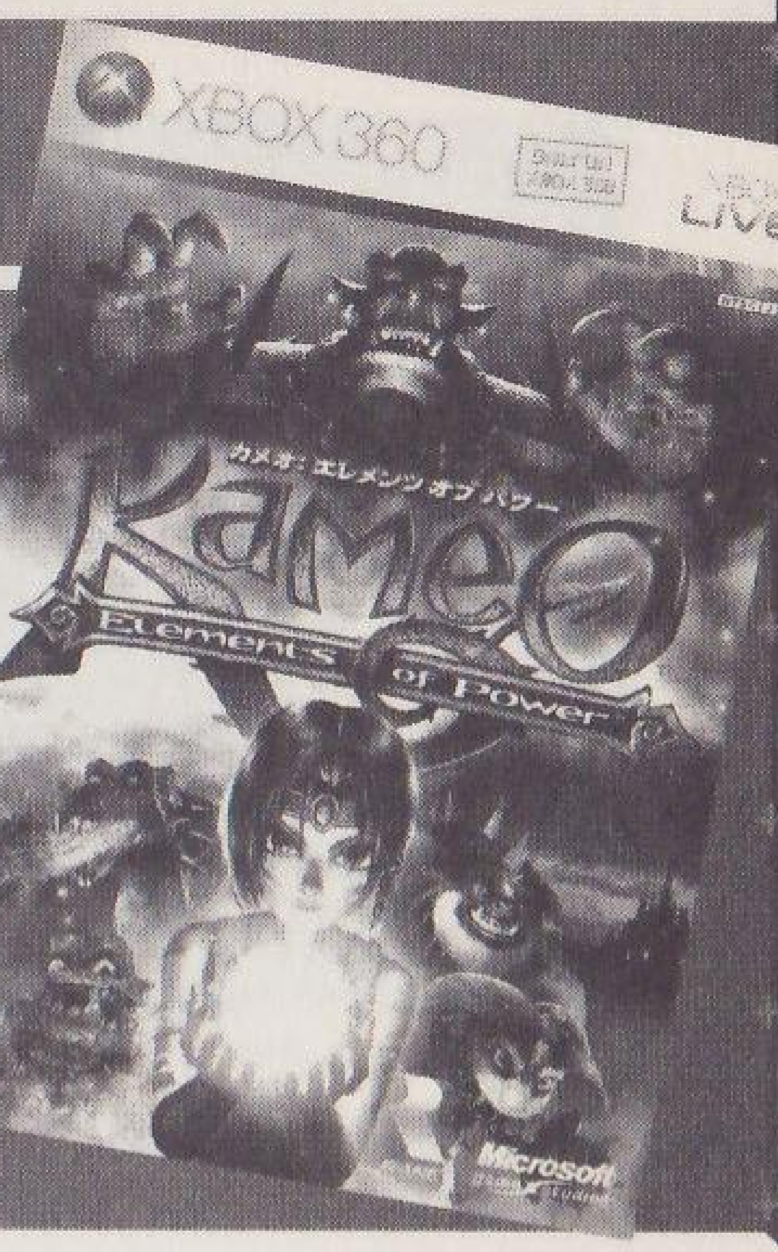
カメオ：エレメンツオブパワー

text by 松井悠

プレイ時間 30時間

ジACT メマイクロソフト 機Xbox360 ¥7,140円（5％税込）





イギリスの職人集団「レア」

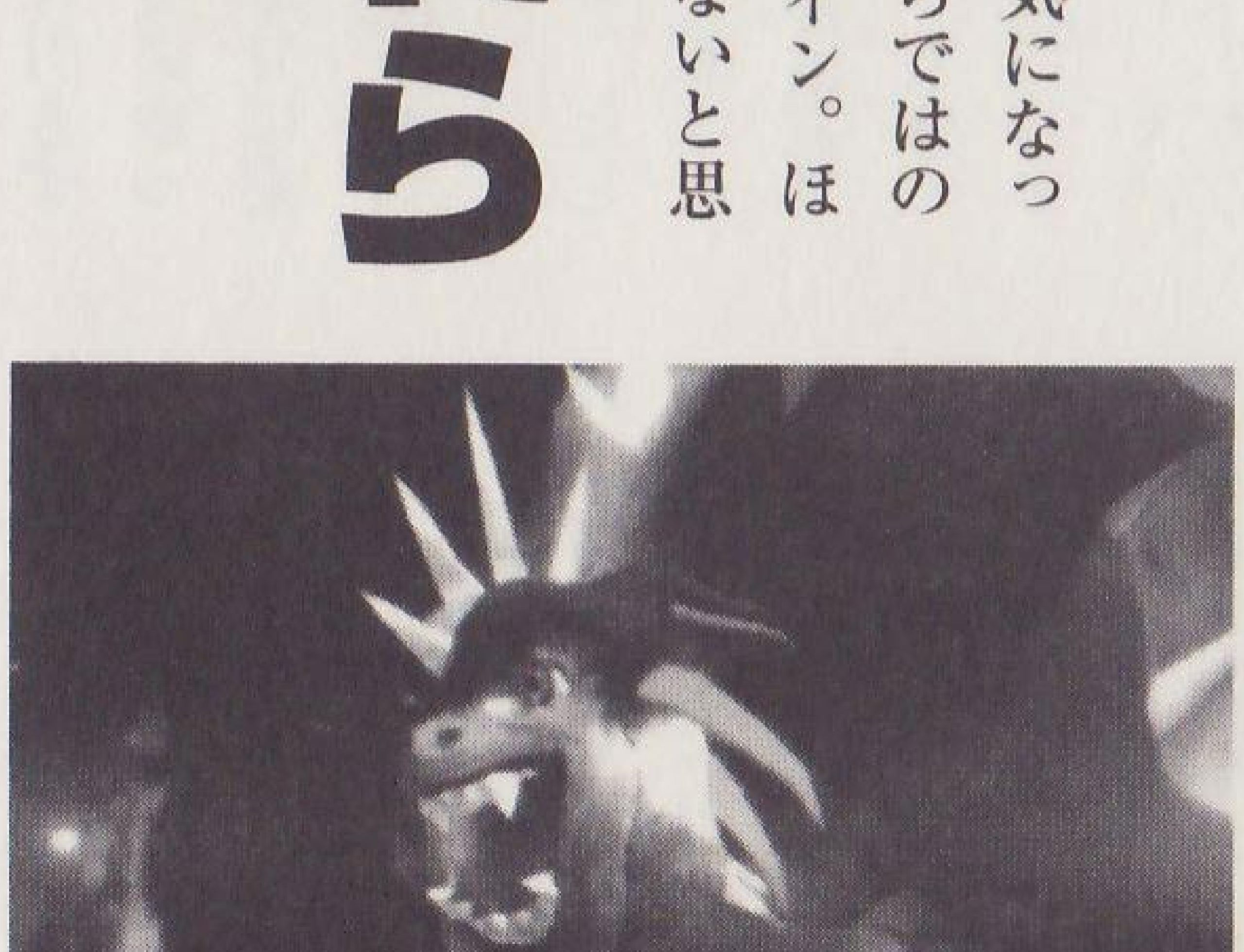
『スーパードンキーコング（SFC）』シリーズを出世作とする「レア」は日本のトガったゲームファンにはその名を広く知られている。

2002年にマイクロソフトに買収され、Xbox用のソフトを開発することになった。その後Xboxでアクションゲーム『グーリーズ』、『コンカー：Live and Reloaded』を発売、Xbox360ではFPS『パーフェクトダークゼロ』をローンチタイトルとして投入。『スーパードンキーコング』や『007』ほど華々しいセールスではないものの、着実にファンをつかんできている。しかし、このレア社にはひとつだけ問題がある。

それは、ゲームのクオリティを高めるために、当初予定されていたスケジュールを大幅に延期することが多々あるのだ。今回の『カメオ：エレメンツオブパワー』も、もともとはXbox用に開発されていたタイトル。とあるインタビューで「Xbox360ならばやりたいことがすべてできる」ということでハードウェアをまたいで延期と相成った。「納得のいくまでリリースしない」という職人的な気質は素晴らしくもあるのだが、それを許すマイクロソフトもなかなかの太っ腹だ。

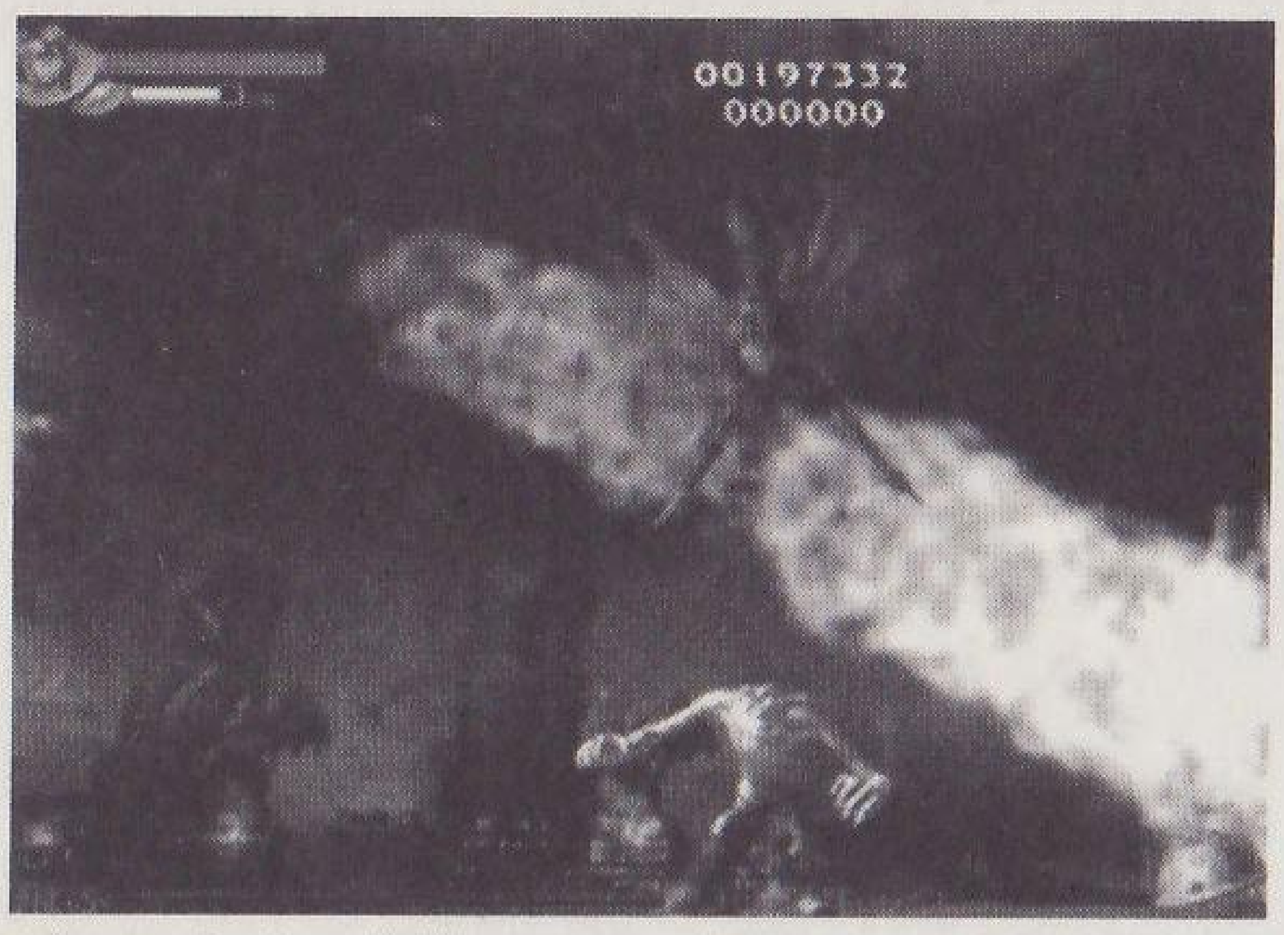
初見でひるまず、まずはプレイ

プレイ前にどうしても気になってしまうのが「洋ゲー」ならではの「濃い」キャラクターデザイン。ほとんどの人には理解されないと思う例えではあるが「Sudeki臭」がぷんぷんとする。このデザインテイストは、正直なところ日本のゲーマー（に限らず、日本人）に受け入れられにくいのではないか。しかし、キャラクター以外のグラフィックは好き嫌いを通り越して「素晴らしい」のひと言だ。正直なところ、レビューの中で「美麗なグラフィック」という次世代機ならば当たり前の言葉をすでに10年以上使い続けていることに辟易しているのだが、それでもこの背景の美しさには驚かされる。もちろん、キャラクターの見た目や背景の作


とにもかくにも、このアクの強いキャラクターに慣れるのが第一歩

り込みでゲームの面白さが変わるわけではなく、大事なのはもっと別の部分、そもそものゲームパートにある。それでは『カメオ』はどうなのだろうか。

『カメオ』は10種類の異なる攻撃・移動方法を持つ「エレメンタルモンスター」を状況に合わせて選択していくタイプのアクションゲーム。敵の種類や、ステージによって、いろいろなモンスターを使いこなしていくのがポイントになる。モンスターチェンジは頻繁に使用するモンスターを3つショートカット登録でき、ボタンひとつで入れ替えが可能。打撃系モンスターで敵を気絶させてから、投擲攻撃を持っているモンスターにチェンジ、大ダメージを与えるといった一連の行動が非常にスムーズに行える。操作感、カメラワークもこなれており、ここはさすがにレア、といったところ。



ゲームパートは非常にスムーズに進行する。難度はそんなに高くないので、アクションが不得意な人でも大丈夫

高難度だがリトライは苦にならない

「洋ゲー」といえば「高難度」、「不親切」と「長いロード時間」といったネガティブワードが連想される。

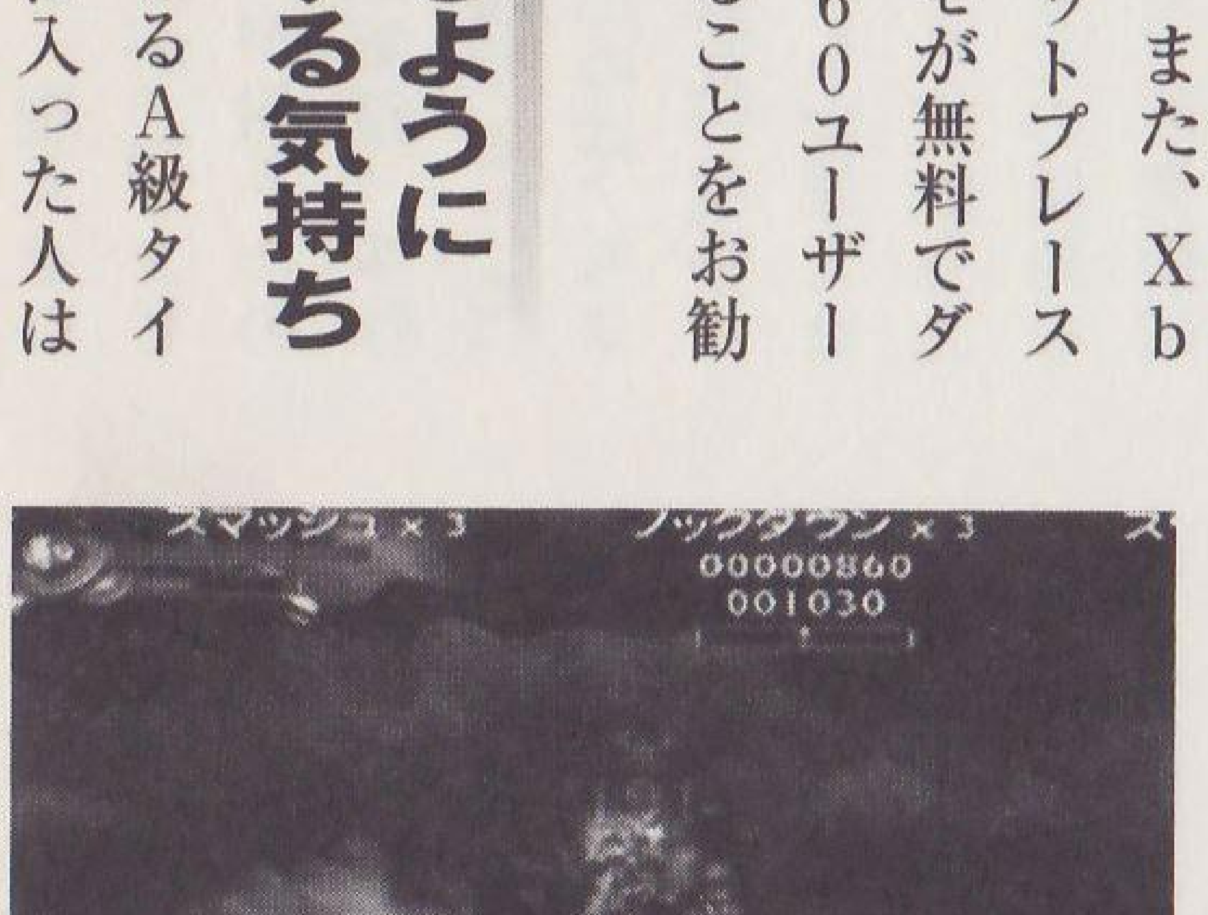
しかし、『カメオ』はロード時間が短く(短すぎてロード中に挿入されるお遊びテキストが読めないこともあるくらい)、困ったときに表示できるヒントも親切でストーリーを進めるうえで迷うことはほとんどない。ただ、アクションパートはそれほどシビアでないものの、ジャンプやモンスター切り替えのタイミングなどは「試行錯誤して覚える」というスタンス。ミスをしてゲームオーバーになってしまっても、独特の味のあるゲームオーバー画面をやり過ごせばすぐに再開できる。

ストーリーはだいたい10時間程度でクリアできるが、その先には「Xbox Live」を使用した世界のスコアランキングが用意されている。さまざまなエレメンタルモンスターを使い分けて、どうすればハイスコアが稼げるかを追求していくのもひとつの楽しみ方だ。また、原稿執筆現在(3月15日)は「未定」となっているが、Xbox Liveで配布される予定のパッチを使用することで、現在はオフラインでしかプレイすることのできない二人協力プレイが可能になるということ。現行のXbox360タイトルが「対戦モノ」ばかり、という状態の中、友達とまったり協力プレイができるのは嬉しい限り。また、Xbox Liveマーケットプレースで現在『カメオ』のデモが無料でダウンロードできる。360ユーザーはぜひ一度試してみることをお勧めする。

B級映画を愛するようにB級ゲームを愛する気持ち

「誰にでもお薦めできるA級タイトル」ではなく「気に入った人はしっかりはまれるB級タイトル」といえる『カメオ』。

キャラクターデザインやストーリーは日本人向けとはおせじにも言いがたいが、「ストーリーが破たんしているがアクションは楽しい」、「美術設計が素晴らしいが、俳優がショボイ」といったB級映画を楽しむような気持ちでプレイしてみれば、価格分以上にしっかりと楽しめるだろう。「ガイジンが作った洋ゲーだから…」と最初から色眼鏡で見るのではなく「こういうゲームもアリだよね」といった優しい視点でゲームを楽しむのもいいのでは。



BGMもかなり力が入っている。レア社サイト http://www.rareware.com/にて試聴が可能

ゾンビ映画をモチーフとした設定には さらなる飛躍の可能性が

SIMPLE2000シリーズVol.95 THE ゾンビV.S.救急車

text by 箭本進一

プレイ時間 **10時間**

ジカーアクション メD3・パブリッシャー 機PS2 ¥2,100円（5％税込）





ゾンビを救急車でひいていくという分かりやすいコンセプトはまさに「SIMPLE」

V.S.の二文字はだてじゃない

救急車といえば非日常の代名詞。お世話にはなりたくないが、乗ってみたい車両の上位に食い込むことは間違いない。本作『ゾンビV.S.救急車』ではプレイヤーは救急車を運転する医師となり、ゾンビであふれた街から生存者を救出していく。

タイトルにある「V.S.」の二文字には嘘はなく、病院へはゾンビをひきつぶしながら進まなければならない。ひき殺し要素の入ったドライブゲームといえば、『カーマゲドン』という洋ゲーが一般人をひき殺して物議を醸したが、『ゾンビV.S.救急車』はゾンビが相手なので、その手の議論とは無縁。本作のゾンビは集団で出現するため、フルスロットルで突っ込めば、ちょっと間違った『真・三國無双』気分。どう見てもギロチンにしか見えない「ブレードバンパー」、トゲが生えた「根こそぎタイヤ」などの鋭角なパーツ類をフル装備し、激突時に赤い体液を飛び散らせてもゾンビが相手なので何の問題もない。設定の力がいかに偉大であるかおわかりいただけると思う。

イカしたパーツで武装せよ

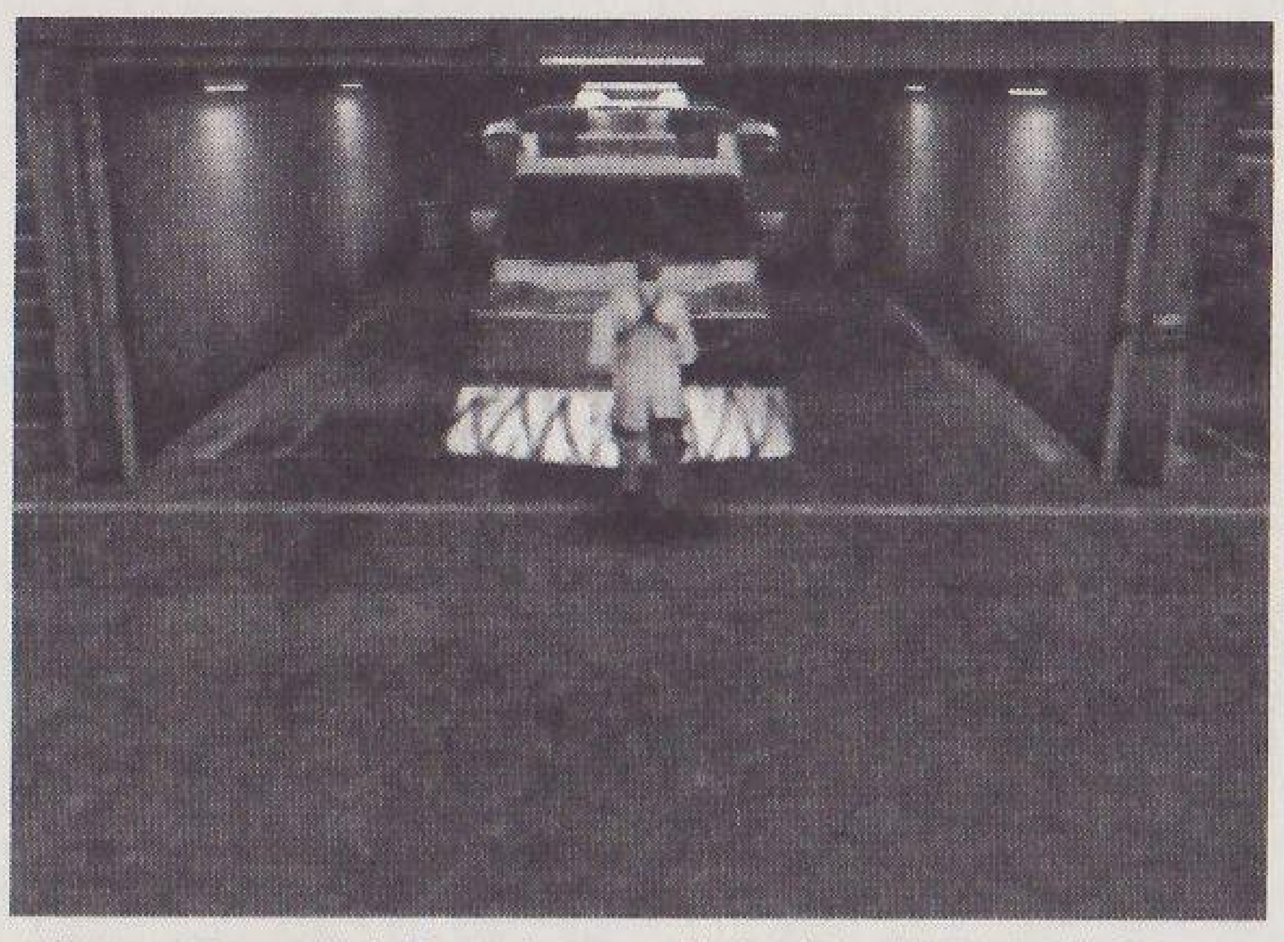
最後の砦である病院は、ゾンビに囲まれているせいで、刻々と士気が低下していく。士気がなくなるとゲームオーバーとなるので、プレイヤーはゾンビを連続でひいたり、生存者を救出することによって士気を保たなければならない。生存者にはそれぞれ役割があり、「一般人」を救出すると病院の士気がアップ。「整備士」を助けると、救急車用の改造パーツが開発可能に。「軍人」は病院の士気の最大値を上昇させ、「政治家」は次のステージへ進むための鍵を持っている。救急車に乗せたとしても安心はできない。時間がたつごとに生存者のゾンビ化が進んでゆき、病院への搬送が間に合わな



ゾンビは生きていないのでひいてしまってOK。救急車が救うのは生者だけなのだ

いと生存者転じてゾンビに早変わり。こうなると助ける手段はなく、救急車をぶつけた反動で外へと放り出すしかない。

　ゾンビをひく↓生存者を助ける↓パーツ開発のためにゾンビをひく↓生存者をたすける↓開発されたパーツでさらにゾンビをひく↓生存者を助ける……というのが『ゾンビv.s.救急車』の流れ。「整備士」を助ければ助けるほど、ゾンビをひけばひくほど珍奇なパワーアップパーツや強力な車を開発可能。最終的にはパトカーや戦車も使用可能となり、タイトルすら危うくなる辺りもサービス過剰でよい。言わば『カーマゲドン』（ひき殺し要素）＋『クレイジータクシー』（制限時間内に客を送り届ける）＋パワーアップ要素が『ゾンビv.s.救急車』なのである。


パワーアップすることで、救急車も邪悪な外観に！「破邪バンパー」などのネーミングもステキ

次なるステップを

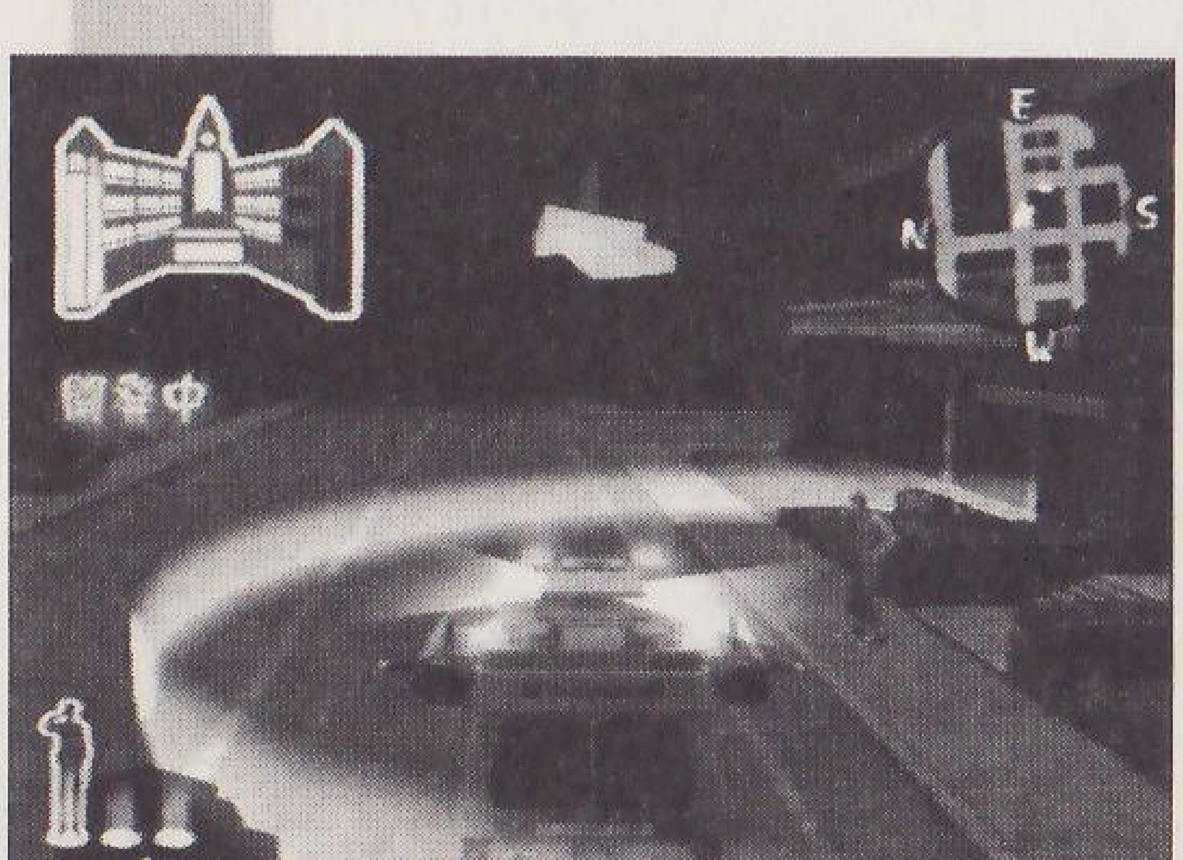
　ゾンビをひくのもパワーアップした救急車がイカれた外見となる辺りも楽しい。救出する生存者にそれぞれの役割がある辺りも良い。小難しいことを考えずに、街と病院を往復する……という繰り返しは、昔懐かしいRPGのそれに似ている。そうした意味において『ゾンビv.s.救急車』は作業ゲームであり、ある種のスルメゲームである。小難しいことを考えずにインスタントにゾンビをひきまくる。生存者を車に乗せた瞬間からスリルが味わえる。

死者は救助の想定外！ゾンビをはねる救急車参上！

　批判はもちろんあるはずだ。病院から出撃↓生存者発見↓病院へ収容という流れが『ゾンビv.s.救急車』を構成する最小要素なのだが、病院への出入りで計2回のロードが入る。ゲームが進むと行動可能なエリアが広がるのだが、そこへの出入りでもやはりロードが入ってしまう。生存者を助けてからの制限時間が短いため、帰路ではゾンビをひくことを楽しむような余裕はあまりない（良いエンジンを積むことである程度緩和はされる）。つまり、短い時間でエリア切り替えや病院に出入りするためのロードが頻繁に入るため、ゲームのテンポが寸断されてしまうのである。

　だが、この題材には、もっと大きく化ける可能性があるのではないだろうか。並み居るゾンビをなぎ倒し、街をノンストップで駆け回り、生存者をいろいろな場所へ送り迎えする。もっと陽気に、もっとクレイジーな方面にはじけることも可能なのではないだろうか。『ゾンビv.s.救急車』というソフトは、言わばサナギの状態といってもよいのではないだろうか。

　インスタント感とねちねち感はSIMPLE的には正しい。だが、ここにとどまらず、次のステップが見てみたい……と思うのはこのゲームをプレイした人の多くが持つ感想だろう。SIMPLEでなくても、フルプライスでも構わない。もう一度『ゾンビv.s.救急車』という題材にチャンスが与えられんことを祈るのみである。


生存者はデリケート。猛スピードで近づくと逃げてしまうので、救助の前にはゆっくり運転を

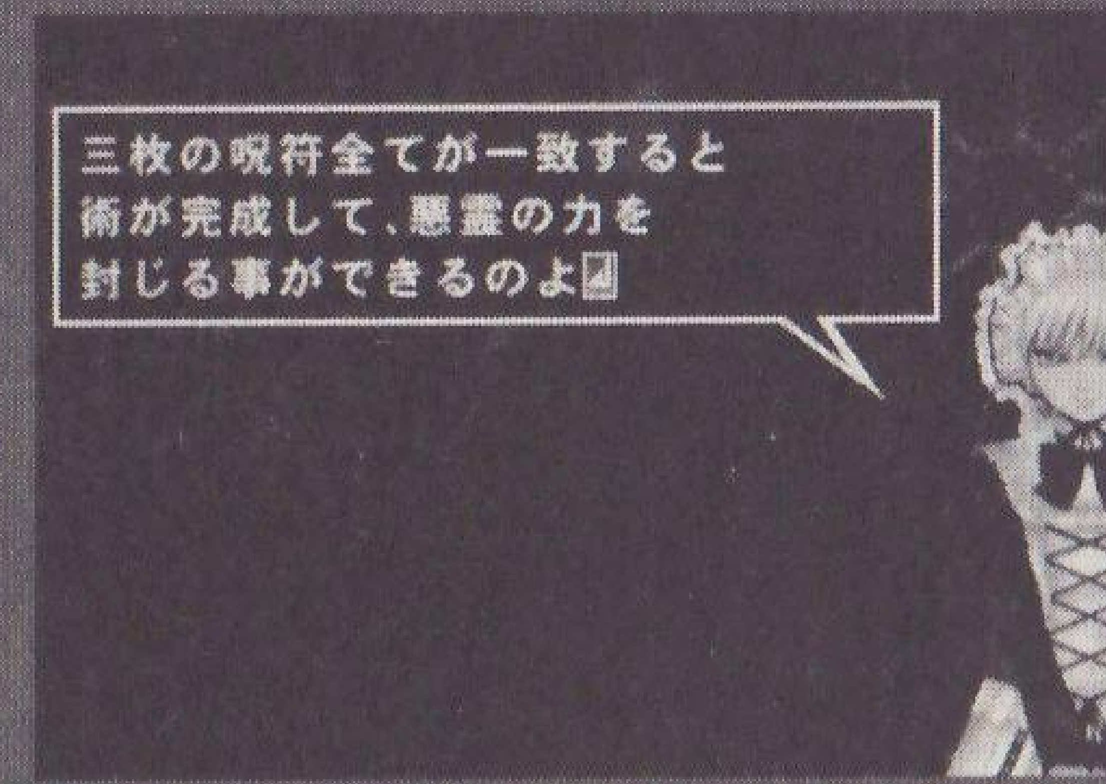
現代社会の病巣に鋭くメスを入れる伝奇ロマン

呪医 Dr.杜馬丈太郎

text by
戸塚伎一

プレイ時間
15時間

ジAVG メタイトー 機PSP ¥5,040円(5%税込)





常識では計り知れない不可解な事件に、アウトローな除霊師が挑むアドベンチャー。数々の"施術"の末に浮かび上がる真実とは!?

どこかで聞いたことがある設定だけど……

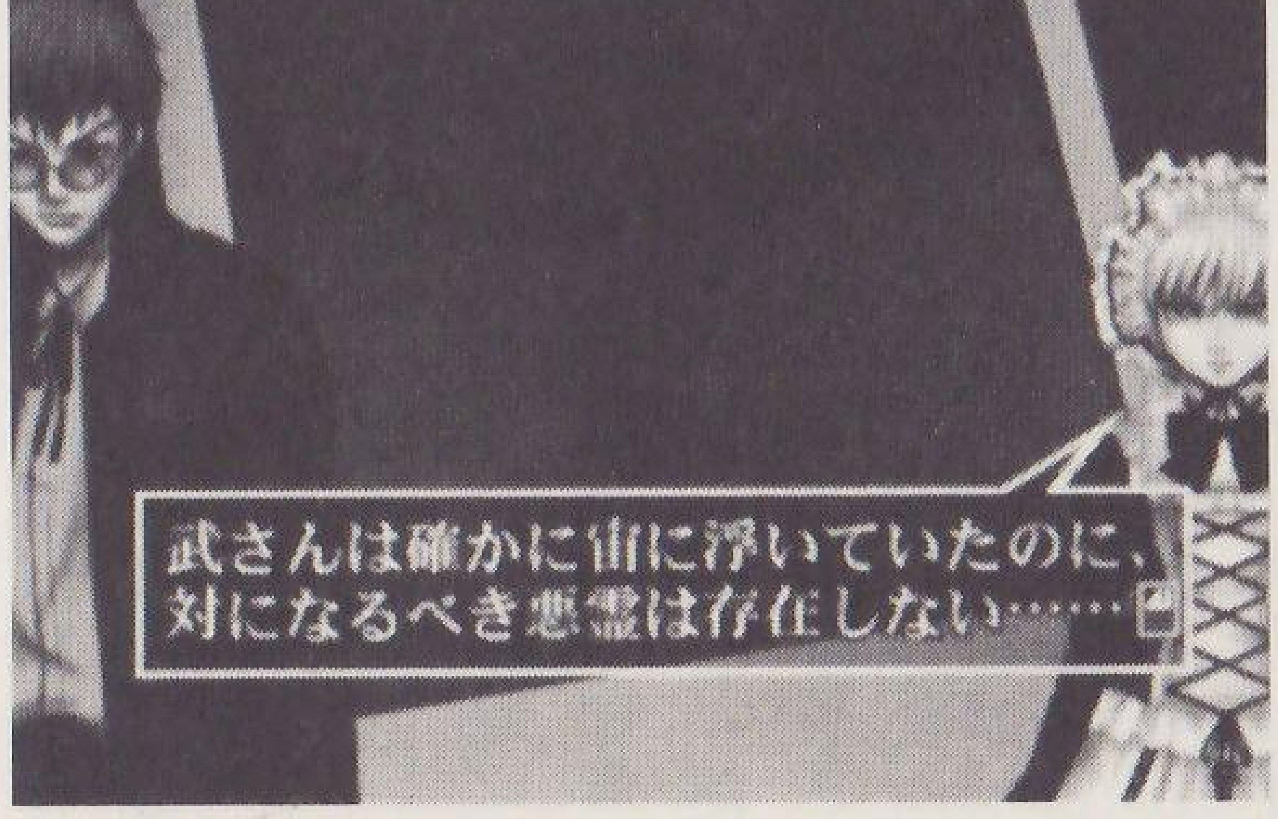
過酷な勤務環境、頻繁に起きる医療訴訟などによって減少化傾向著しい、日本の産婦人科医。ある自治体では医師を確保するため、非常に高額な報酬を払っているとも言われている。やや不謹慎な言い方になってしまうが、つまりはこういうことだ。「多くの人々に必要とされているにもかかわらず個人負担が大きい仕事は必然的に高給取りになる」

『呪医 Dr.杜馬丈太郎』の主人公は、命の危険を顧みず霊を祓い、呪術を施す除霊師。まさにそういった職業の典型と言える。しかも取り扱うのが現代社会の闇の領域。とらえようによっては果てしなくうさんくさいジャンルだけに、社会的地位や名誉とは無縁なアウトローさがプラスされる。霊的に困っている依頼者に法外な報酬をふっかけ、自称魔法使いのロリータ美少女とともに現場に出向いては、次々と難解なオペ(施術)をこなしていく……って、何だかとても有名な漫画で見たことある図式だな。そこはまあ"インスパイアの妙"と好意的に解釈しておこう。

物語を進めるごとに深まる登場人物たちの魅力

いざゲームスタートすると、こみ入った事前説明なしに、呪医・杜馬丈太郎の日常描写が始まる。なかなかのイケメンで、除霊の腕は立つようだけど、愛想は悪く、金銭交渉にはがめつい……といった人物像がまず強調され、月並みながら「どうにもいけ好かないヤツ」との印象をまず持った。ませた美少女といった感じの助手、琴引(ことひき)との関係も妙によそよそしく、「美形キャラたちのノリはよーわからんわ」といったおっさんくさい気分になった。

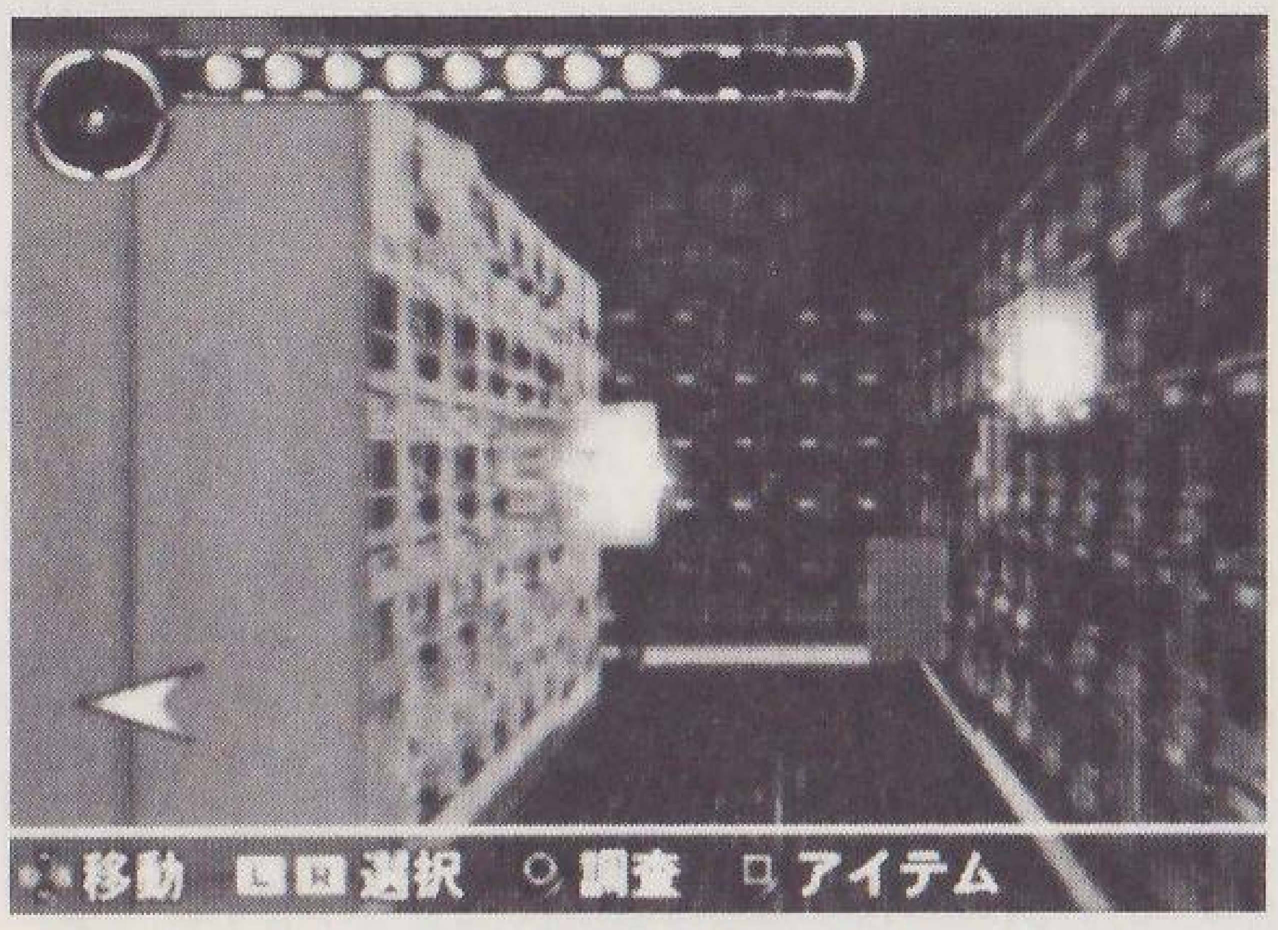
やがて本格的な事件解決依頼が入り、調査の過程でおのおのがプロフェッショナルな面を発揮するようになると、見方が少しばかり



キャラの立ち位置変化による空間演出が凝っている、通常の会話画面。ワイドスクリーンの強みか

杜馬丈太郎はPSPゲーム界のニューヒーローとなるか!?

変わってくる。肉眼では見えない"霊的痕跡"を探るため、ダイブと称される幽体離脱的調査を行うときなどは、実際に調査を行う丈太郎と、遊離する彼の魂を人間界につなぎとめる役割の琴引との基本的な信頼関係が感じられ、本作が変則的なバディー（相棒）ものであることを意識させられた。また、ストーリーが進むにつれて、"ちゃめっ気あるお子様ぶりを発揮する琴引"と、"そんな彼女になんだかんだ言いつつも結局は振り回される丈太郎"の関係図式がはっきりしていくあたりなかなかほほ笑ましく、「深い部分で信頼しあえている若者たちはええもんだなぁ」と、当初とは違う意味でのおっさんくささに包まれた。物語終盤には珍妙なロリキャラがふたりの間に割って入って、ちょっとばかしノリが変わってしまうのだが……。美少女キャラファンにとっては、これはこれでアリなのかもしれないけどね。



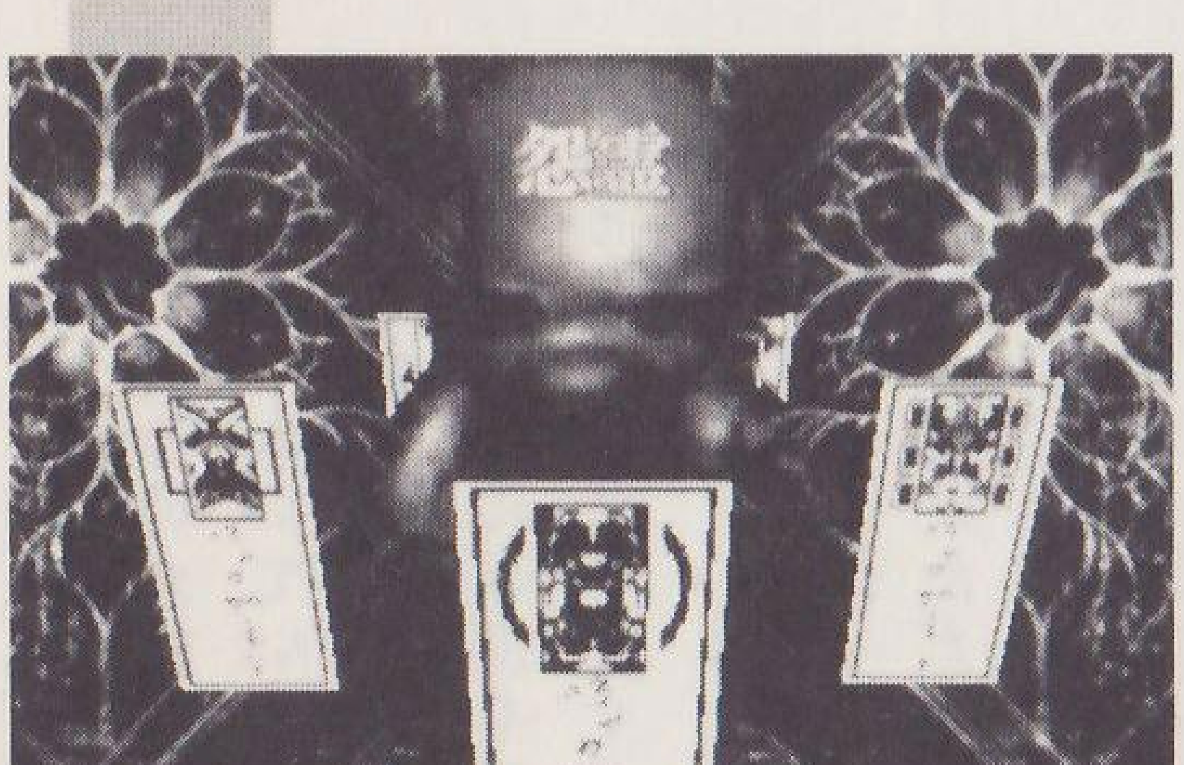
霊界の領域に入って"霊的証拠"を調査するダイブモード。判断がもたつくと、現世に帰って来れなくなることも

無理なく遊べる親切設計に新ヒーロー誕生の予感

いざ本作を"ゲーム"としてとらえると、章単位で進行するオムニバス形式のアドベンチャー（全6章）として、実にオーソドックスにまとまっている。基本的には一本道ストーリーで、プレイヤーが下した判断が間違っていたり、特定の条件下で一定の成果を挙げられないと、その時点でバッドエンド。操作にアクション性は一切ないので、ちょっとした勘の良さと、コマンドを総当たりしてもいいという覚悟、そして、小まめにセーブする心がけさえあれば、余計なストレスなく物語世界に浸れるというわけだ。仮に誤った選択をした場合も、本作のダークな側面が強調された結末が丁寧に描かれるので、"正解"だけにこだわらず、いろいろと試してみる価値はある。

シーンの見せ方、演出面に関しては、サウンドノベル的手法を随所に用いて緊張感を維持しつつ、ここぞという場面でムービーを再生……という構成に。3Dレンダリングによって表現された霊のグラフィックの独特の不気味さはかなりキているが、いかんせん、わずかながらも確実に存在するロード時間によって、"心の準備"ができてしまうのだ。もともとメイン要素ではないとはいえ、本作にホラー的刺激を期待し過ぎていると、やや拍子抜けするかも。

その代わり、事件の元凶となる霊をこの世から"切除"するクライマックスシーンで再生されるムービーなんかは、「水戸黄門」の印籠のような"ワンパターンだけどグッとくる見せ場"として十分に魅力的。この雄姿が本作でしか見られないのはもったいないな、なーんて名残惜しげにクリアすると、主要キャラの思わせぶりな過去エピソードにいまだ多くの謎が残っていたり、結局解決していない問題も山積していたり……。これはつまり、"イケメン除霊師、世にはばかる"ということなのか!?


事件の元凶となる霊を祓う施術モードでは、3種の呪符の選択をひとつでも間違えると、バッドな結末

「泣けるギャルゲー」の真打ち登場 なんか普通に爽やかだぞ！

CLANNAD

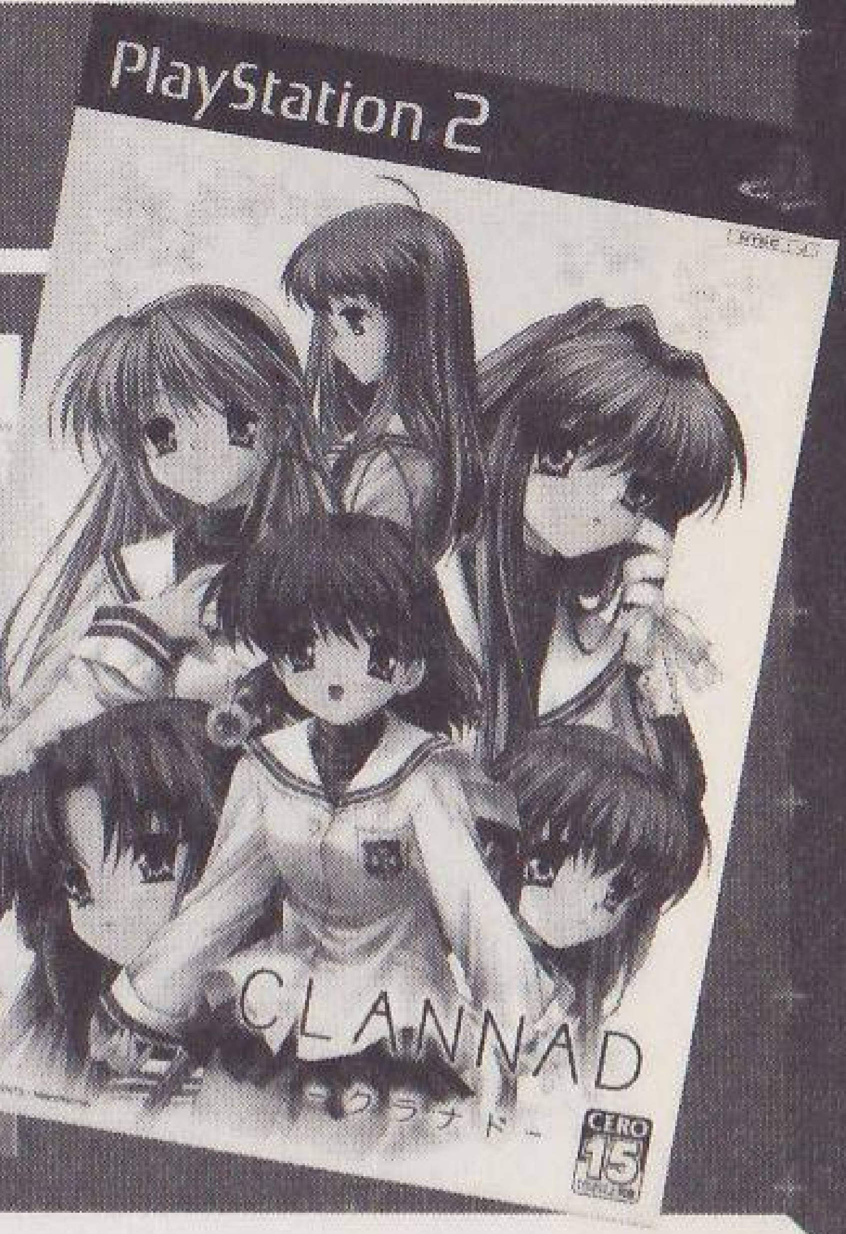
text by
菅原武文

プレイ時間
72時間

ジ恋愛アドベンチャー メインターチャネル 機ＰＳ2 ¥7,560円（５％税込）



古河「わたしにも…がんばらせてください」



ＰＣ版の大ヒットタイトルが満を持してＰＳ2に移植。多くのプレイヤーを感動させたこの作品を「恋愛小説」として〝読んで〟みた。

今や一億総泣き虫 安直だけど、そこが良い

気がつけば日本は泣き虫になっていた。小説も映画も、キャッチコピーは「泣ける」に「泣いた」。海を越えた全米も泣きまくっているらしいけど。

泣ける、といえば最近では「世界の中心で、愛を叫ぶ（セカチュー）」だろう。人物が薄っぺらいとか、表現が稚拙だとか、まーそのほとんどが的を射ているわけだが、小難しいことを考えずに読めば普通には面白い。文句を言いたいのはわかるけど、素直に楽しむのが得ってものだ。要するに、個々の作品のデキうんぬん以前に、泣ける物語ってジャンル自体が力を持っているということだろう。

さて、『ＣＬＡＮＮＡＤ』である。これも泣ける物語だとのこと。実は、僕は書評が専門で、いわゆるギャルゲーと言われる作品をプレイするのはこれが初めて。というかゲーム自体、もう15年近くほとんどやっていない。だからゲームとしてどう、というよりも、泣ける恋愛小説として〝読んで〟みた。ということなので、本稿では本筋のヒロインである渚のみに注力します。他のキャラクターのファンの方スミマセン！

古風で心地よい美しい世界

すれた読み手の皆様にまずお断りしておきたいのだが、シニカルに物語を読むのが好きな人は、このゲーム、向いていません。ここで展開されるのは、ひたすら美しい物語。人間の暗部や矛盾、葛藤という深い部分を突くようなことは一切せず（というと語弊があるけど）、怒とうのように攻め寄せる運命と、ただただ正攻法で戦う男女の物語だ。

『ＣＬＡＮＮＡＤ』の主人公は岡崎朋也。バスケのスポーツ推薦で進学校に入学するが、再起不能のけがを負い、入学早々落ちこぼれになってしまったという、若い割



杏「なによ？」

本編では触れられなかったけど、他のシナリオも秀逸。おすすめは杏シナリオ。ラストは割とビビる

になかなか強力な挫折を味わっている高校3年生。

ヒロインである古河渚は、病弱のため長期休学し留年。2回目の3年生を過ごしている。その負い目からか友達を作れず、孤独な学園生活を送っている。

居場所のない学校を前にして、立ち止まり、ため息をつく。自分ひとりだけが、つらい現実を生きていると感じていたふたり。ふと、隣を見ると、自分と同じように、一歩目を踏み出せない、同じ種類の人間がいる。こうして朋也と渚は出会うのである。



すべてのシナリオをクリアしないと、真のエンディングには到達できない。写真は物語のキーとなる「光の玉」

高校生にしてはちょっと幼すぎる価値観やしぐさなど、ちょっと鼻につくところもあるが、まあまあ自然に進んでいける。病弱のため、普通の学生らしいことができなかった渚は、廃部になっていた演劇部の復活を目指す。成り行きで協力することになった朋也。多くの努力と挫折を共有する。一度の挫折を乗り越えられず、すべての現実から逃げ続けていた朋也と、協力者を得たことにより、やっと、想いを実行に移せるようになった渚。お互いが離れることのできない存在になっていく過程が、説得力をもって描かれる。

途中少々タルくても最後まで付き合うべし

が、その説得力ってやつが、ものすごーく長いプレイ時間によって形成されているのはちょっとマイナス、と感じた。こんだけ長いこと、ふたりに付き合っていれば、普通は感情移入しちゃいます。逆を言えば、ここまで耐えられずにやめちゃうプレイヤーも多いはず。単純に小説として評価するならちょっとマイナスだ。

でも、そんなことを言っても始まらない。すごい小説だって、最初は眠いやつ多いし。「レディ・ジョーカー」なんか、そういう意味では最悪です。だから、長いことは、『CLANNAD』のウイークポイントであるとは言えず、「少々タルいが、そこが良い」というべきだ。

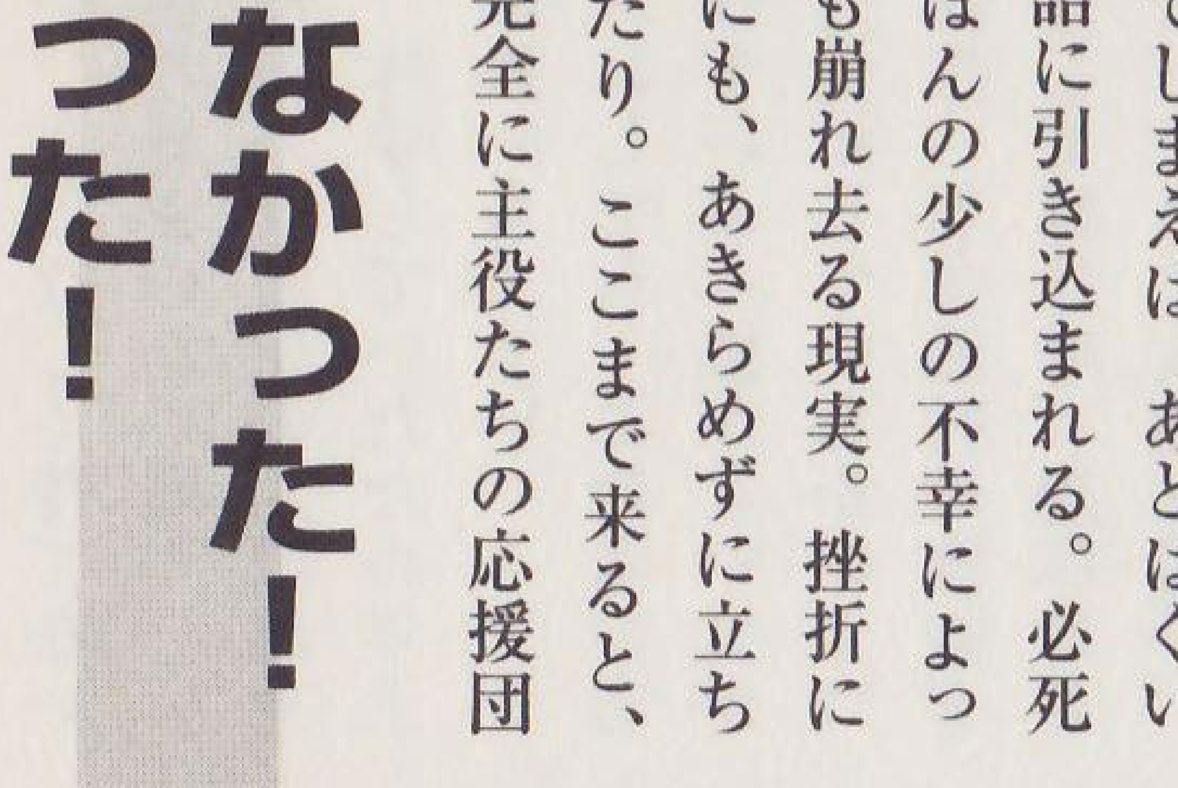
エンディングで泣きはしなかった！ でも、にっこり笑っちゃった！

朋也と渚の愛が芽生える前半部分を過ぎてしまえば、あとはぐいぐいと物語に引き込まれる。必死の努力がほんの少しの不幸によってもろくも崩れ去る現実。挫折に次ぐ挫折にも、あきらめずに立ち向かうふたり。ここまで来ると、読み手は完全に主役たちの応援団と化しています。何か不幸なエピソードがあったりすると「ああ、こんなにがんばったのにダメなのかよ畜生！」って気分になっちゃう。

そして、迎えるクライマックス。何度も何度も大切なものを奪われてきた朋也が、その長い旅路の末に見たものとは？

さて、最後まで『CLANNAD』〝読んで〟みて、泣けたか？ といえば、僕は泣かなかった。でも、エンディングテロップを眺めながら、僕は自然とにっこり笑い、危うく「良かったな、朋也」と、こぼしそうになった。

つまりはそういうこと、で。



ギャルゲーは男性キャラの扱いがおざなりな場合が多いのだが、本作はおじさんたちの描写にも力が入っている

人気急上昇の乙女ゲー 恋は事件で深まっていく

フルハウスキス2

text by
卯月鮎

プレイ時間
18時間

ジ恋愛家政婦アドベンチャーメカプコン機PS2¥7,140円(税込)





04年に発売されたカプコンの乙女ゲー初参入作品『フルハウスキス』の続編。マンガ連載も再び始まり、乙女ゲーの定番となりつつある。

鈴原むぎ再び！事件の予感？

しばらくひとり暮らしをしていた鈴原むぎが、またしても学園のプリンス4人の家政婦を務める。今度はどんな恋が待つのか？『フルハウスキス2』はカプコンが送る女性向け恋愛ゲームの第2弾。まずは乙女のあこがれ、メインの男性キャラ4人を、むぎとの再会のセリフとともに紹介しよう。

●御堂一哉：世界的大企業、御堂グループの御曹司で、若きカリスマ。高圧的でクールな性格。
一哉「ご主人様が戻ってくるまでの間くらい、おとなしく待てないのか？　落ち着きのない奴」

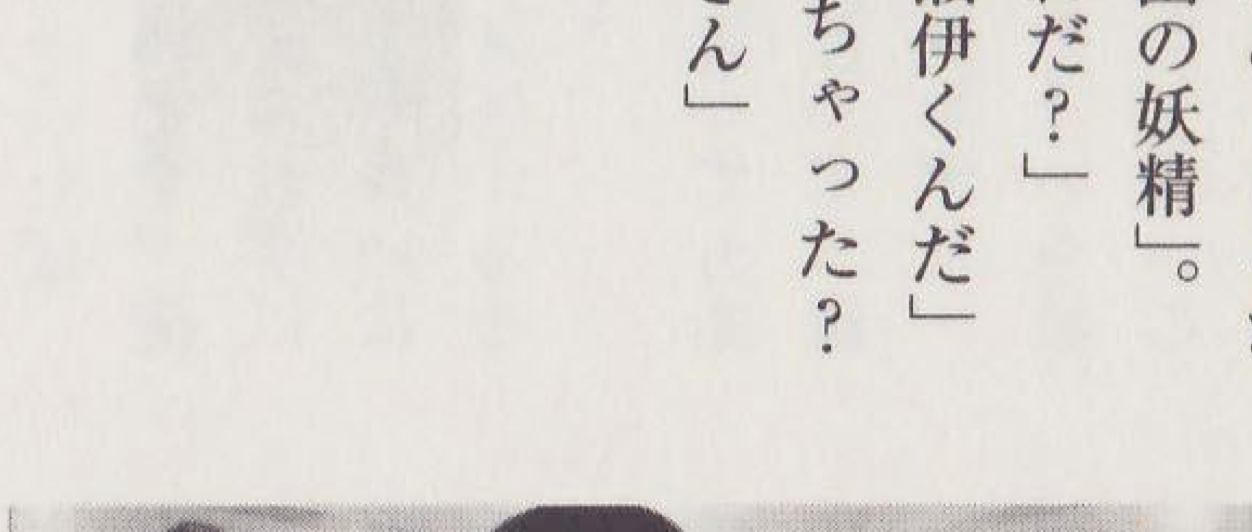
●松川依織：歌舞伎の名門出身で元女形。休学していたため年上で、女性の扱いもうまい。
依織「それにしても、この家で君を見るのはずいぶん懐かしい気がするよ。元気にしていたかい？」

●羽倉麻生：羽倉銀行の跡継ぎだが、反発して家出中。趣味はビリヤードとバイク。女性は苦手。
麻生「鈴原。お前も無理して引き受けなくていいんだぜ。せっかく自分ちに帰れたんだしよ」

●一宮瀬伊：天才ピアニスト。一見優しげだが、つかみどころがない。通称「祥慶学園の妖精」。
？？？「フフ、だ〜れだ？」
むぎ「この声は……瀬伊くんだ」
瀬伊「フフ、わかっちゃった？久しぶりだね、鈴原さん」

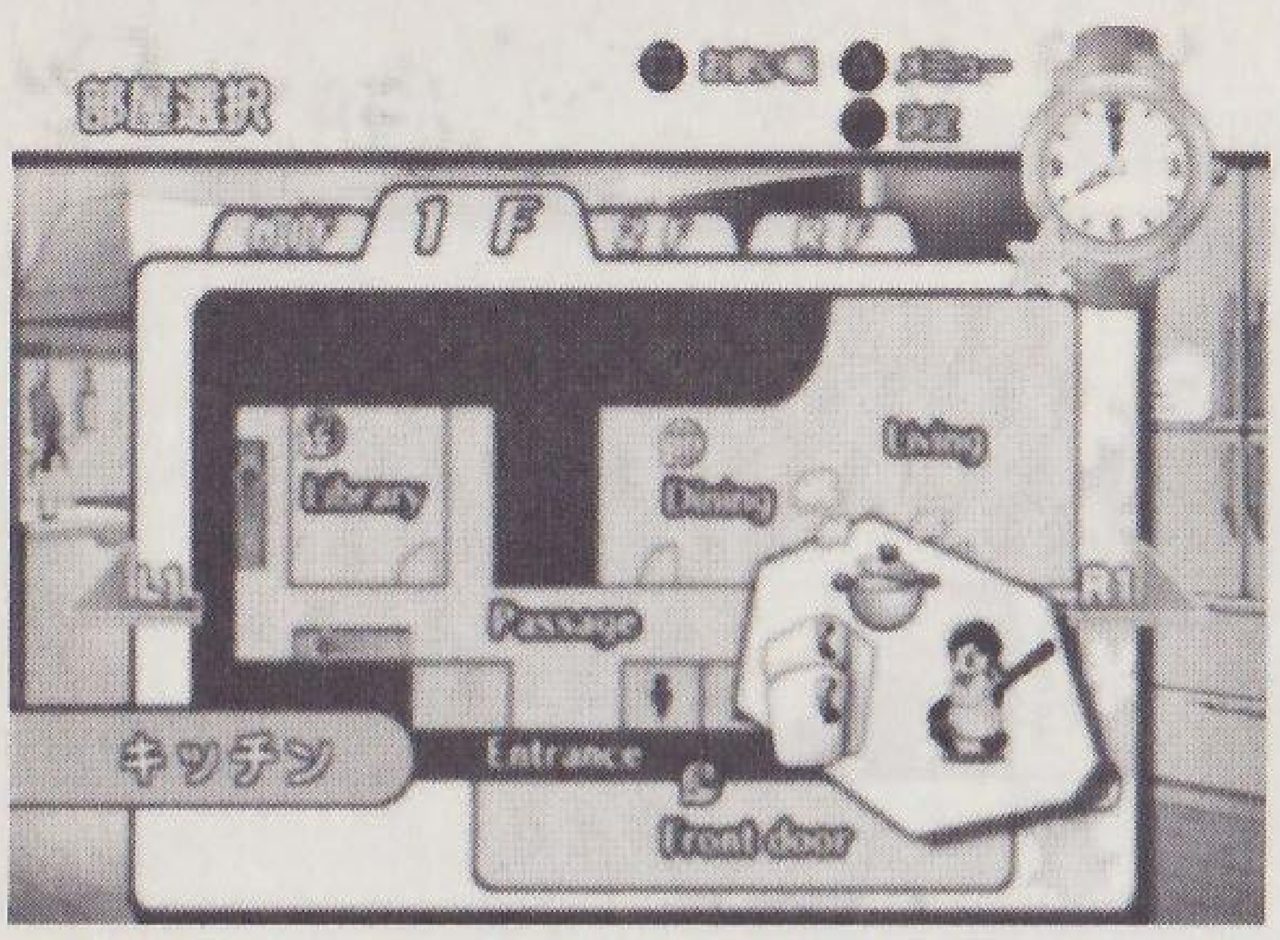
前作でもそうだったが、前述の例を見てもわかるとおり、4人の個性がしっかりとしていて、冒頭からグイグイとゲームに引き込まれてしまう。しかも、俺様キャラや硬派キャラといった記号的な役割を越え、育ってきた背景や人生観が豊かに肉付けされているのがポイント。夢とリアリティの絶妙な配合が効いている。

今回は、一哉のライバル・中泉グループの暴走を止めるため、スパイとして理事長の秘書になるというシナリオ。サスペンスタッチで進む事件とともに、恋愛も徐々



本作では、会話の際に怒った顔、泣き顔など表情も選べる。顔によって相手の反応も変わってくる

に深まる（恐怖のドキドキと恋愛のドキドキが混同する、心理学でいうところの〝つり橋効果〟がうまい）。システムの基本はAVG。会話の内容や行動を決める選択肢を上手に選ぶことで、ラブパラメータ、トラストパラメータ、探偵パラメータの3つを上げていく。探偵パラメータは、注意深く行動することでアップし、基準値を満たしているかどうかで会話の展開も変わる。秘書に探偵に家政婦に恋人。相変わらず笑ってしまうくらい大忙しだ。



家政婦パートでは、制限時間内に４人に言いつけられた用事をこなす。前作と同様、ヤサガシもできる

信じ合う二人の姿 ドラマチックな恋愛模様

シナリオの合間にクイズ形式で家事をこなす家政婦パートが挟まるのも前作同様。ここでは洗濯や掃除以外の特別なお使いが必見。物を探す地味なものから、屋上で一緒に星を見るラブラブなものまでさまざま。ほかの男子もいる家で、仕事中に二人でイチャイチャ。なんとも背徳的な瞬間だ。恋愛部分に関しては、セリフといい、シチュエーションといい、燃えるツボを押さえている。ベタすぎる展開は少なく、恋愛の紆余曲折まで描かれ、ドラマとしても面白い。

今回は、手軽なクイックセーブがついたため、遊びやすさが格段に増した。ただ、この機能は初回プレイでは使わないほうがもっと作品を楽しめる。「攻略してやろう」と思わずに、「自分だったらどんな恋をするかな」と、素顔で挑戦するのがいい。これだとトゥルーエンドは難しいが、一度クリアしたあとで、次にifの世界をじっくりと楽しむ。「この選択肢だと、こんな展開が待っていたのか！」と、作品の深さに驚かされるはずだ。今回は、分岐やイベント量もかなり多い。

さらに、メイン以外にも3人の落とせるキャラクターが追加された。ただし、あくまで中心は学園のラ・プリンス4人。やみくもにキャラを増やさなかったのは好感が持てる。『ときメモ』や『サクラ大戦』が求心力を失ったのは、キャラのインフレも一因ではないか。今後も4人が、いろいろな舞台で活躍してほしいものだ。



新キャラの東條理事長とむぎが見つめ合う。マンガ的演出は相変わらず面白いが、もっとあってもよかった

最後に、あえてもったいないと思った点を挙げるとすれば、前作ではマンガのカットを使った演出が効果的で強いインパクトを与えていたが、今作では、慣れもあってか、その部分の驚きがもうひとつ。少女マンガとゲームの融合という観点でも『フルハウスキス』には期待している。

ミニゲームや声優陣のフリートーク、想い出&ギャラリーと、おまけも充実しているので、ひとりでプレイしても遊び応えは十分。でも、たまには友達を呼んで、お菓子片手に一緒にプレイするのもオススメ。「思い切って、彼氏乗り換えちゃう？」なんて相談しながら遊べるメディアはゲームだけなのだから。

「どこへも行くな。ずっと……俺のそばにいろ」

ナムコット直撃世代は万歳三唱せよ！ これぞ『三国志』SLGの金字塔だ

中原の覇者 ～三国将星伝～

text by midi

プレイ時間
54時間

ジ シミュレーション メ ナムコ 機 PSP ￥ 5,040円（5％税込）





今から約1800年前の中国を舞台にした歴史シミュレーションゲーム。名作の血を継ぐ本作品、気になる出来栄えは、さて……？

往年の名作が、武将たちの輝きとともにPSPでよみがえる

今回レビューする『中原の覇者』は、ナムコがPSP用に作成したシミュレーションゲーム。――この前口上でピンと来た人は、たぶんファミコン世代ド真ん中の人間のはず。そう、この作品はナムコが開発・発売して一部ファンの間で「名作」と呼ばれたファミコン版『三国志』『三国志Ⅱ』のリメイク版なのだ。

ナムコット版『三国志』の特長は、システムのシンプルさにあった。当時は光栄（現コーエー）の『三國志』シリーズが大ヒットしていた時代。その光栄版が誇る本格派シミュレーション路線との差別化を図るため、ナムコット版では初心者でも遊べるわかりやすさ、とっつきやすさに徹底的に特化し、ユーザーのハートをガッチリ鷲づかみにしていたのである。

十数年前の時点で「完成されていた」そのシンプルかつわかりやすいシステムとゲーム性は、今回発売されたPSP版にもしっかり受け継がれている。複数用意された君主の中からひとりを選択し、その分身となって配下武将と共に中国大陸統一を目指すという目的もまったく同じ。大きな変更点といえば、旧作では月ごとに指示できる命令の数が、占領下にある国の数によって変動していたのに対し、今回は配下にしてる武将の人数と同数になったこと、そして、武将のレベルによって使えるコマンドが増えるようになったことぐらい。僕はファミコン版も遊んだクチなんだけど、僕と同じくナムコット版『三国志』をやり込み、そして愛したプレイヤーであれば、万歳三唱間違いナシ。もちろん、三国志を知っている人、もしくは三国志モノは『三國無双』シリーズしか遊んだことがないって人も、とりあえず遊んでおくべき作品だ。いや待てよ、三国志を知らない人にも遊んでほし……っていうか、まぁみんな遊ぶべし。



システムはファミコン版『三国志』からほぼ変化なし。十数年前にシステムはすでに完成の域にあったのだ

「富国強兵」が攻略の基本　武将は呂布がすてきすぎ

　では、プレイ開始からの流れを追ってレビューの続きを書き進めていこう。まずは、黄巾族討伐をテーマにした練習用シナリオから。やることといえば、曹操の説明&指示どおりにコマンドを選択し、部隊を動かしているだけ。1時間もあれば終わる短さだ。これさえ遊んでおけば、ルールやらシステムがガッチリ理解できるため、とりあえずはこのシナリオから遊ぶことをオススメする。



戦争モードでは士気の要素が追加された。これが高い状態だと、兵士の攻撃力・防御力ともにアップする

十数年前に完成されていたシステム　その洗練された深みとうまみを体験せよ

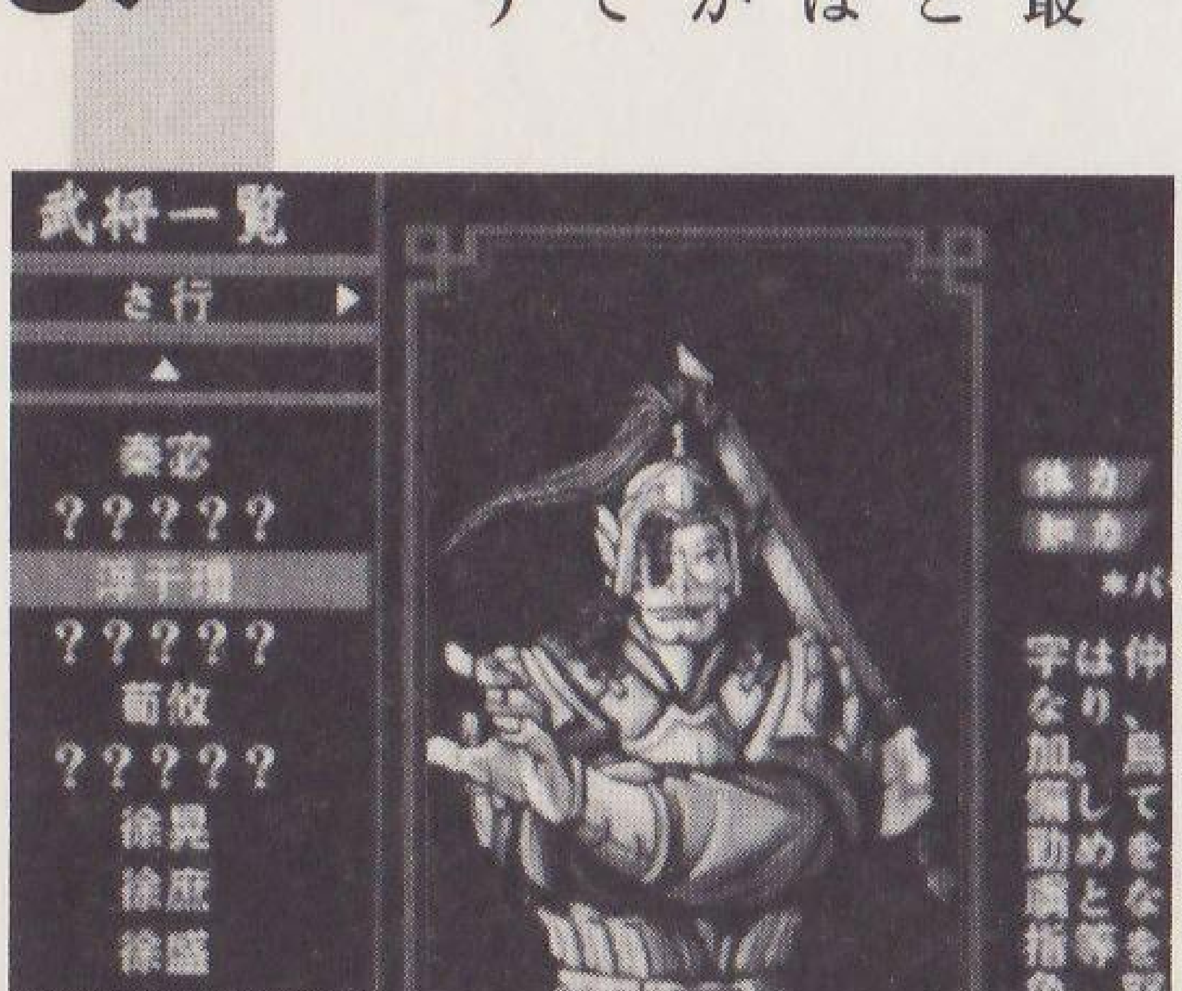
　基本ルールを理解したあとは、本格的なシナリオへ突入。シナリオは大きな節目ごとに5つに分けられているが、どれからでもプレイできる。連合軍で董卓包囲網を形成してもいいし、いきなり魏呉蜀の三国時代を体験するのも可能。僕は時系列順に遊ぶタイプなので、まずは黄巾族討伐のシナリオを選択。君主は劉備を選んだ。シナリオ開始時に所有している国がひとつと寂しいが、代わりに配下武将として関羽と張飛がいるため心強い。最初の2年は他国に仕掛けることなく、じっくりと内政で国力を蓄えることに。この辺りの内政システムは、コマンド群が非常にわかりやすくまとめられているので、操作してもストレスなし。操作系統を含めた細かい作り込みがナムコらしくて◎だ。

　こっちが富国強兵に努めていると、他国同士が各地で戦争を開始。すると、他の国に出兵しようと思っていた矢先に隣国で戦争が発生したようだ。占領こそ免れたものの、兵士の数が激減し、武将も傷ついたもよう。これを逃す手はないってことで早速出兵してみた。待ち構える武将の兵を蹴散らし、さらに一騎打ちで武将を捕縛。その後、城の壁を攻城戦でブチ破って城内部へ。守っていた君主も関羽の青龍偃月刀でブった斬って、無事初陣で勝利！　敵国を占領したあとは、しばらく占領国の内政漬け。国力が蓄えられたところで、機を見計らいまた出兵。――この繰り返しで10年後には全体の約半数の国を手中に収められた。

　またその途中には、三国時代最強の武将・呂布が仕官してくるという嬉しいハプニングも。最初は忠誠のステータスが驚異的に低かったが、そこは毎月の施し攻勢でカバー。結局呂布は、天寿を全うするまで大活躍してくれた。

　その後も、趙雲・黄忠・馬超や諸葛亮といった蜀の名将たち、さらには夏侯惇や顔良、許褚といった強者を配下にしつつ、領土を拡大。その結果、開始から20年後に中国大陸統一を達成した。

　ちなみに現在は、育てた武将のパラメータが引き継がれる熟練モードにてプレイ中で、2回目の大陸制覇ももう目前。それが終わったら3周目に入る予定だ。あと何回クリアすれば飽きるのやら。いや、しばらく飽きそうにないかも、この面白さじゃ。



各武将のグラフィックも本作品の魅力のひとつ。ええと、あなたは……マイケルさんじゃないの？

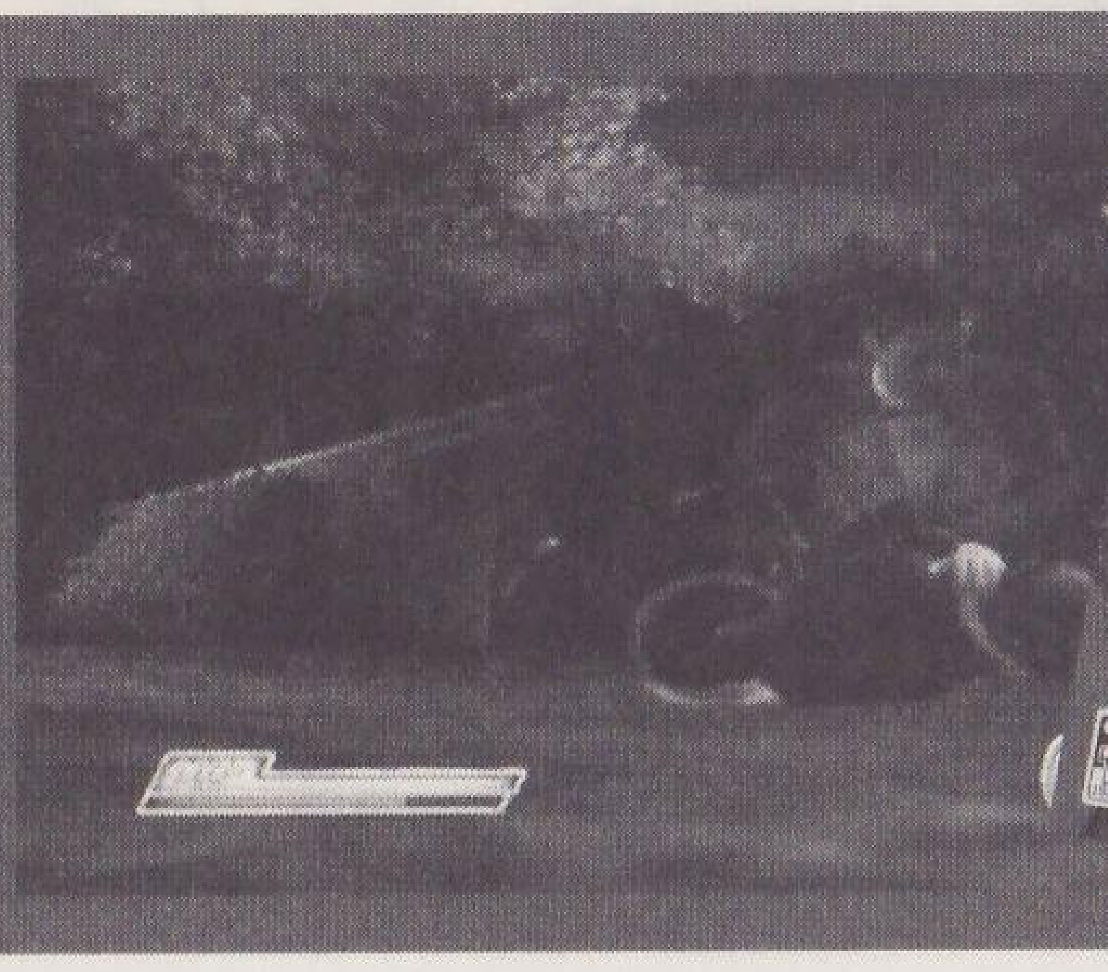
映画007の古典作品「ロシアより愛をこめて」を大胆にリメイク

ロシアより愛を込めて 007

text by 松井悠

プレイ時間 10時間

ジ スパイアクション
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2 ¥ 7,140円(5%税込)





EAお得意の映画アレンジ作品。40年以上前の名作映画はPS2でどうよみがえったのか。

映画のゲーム化とゲームの映画化

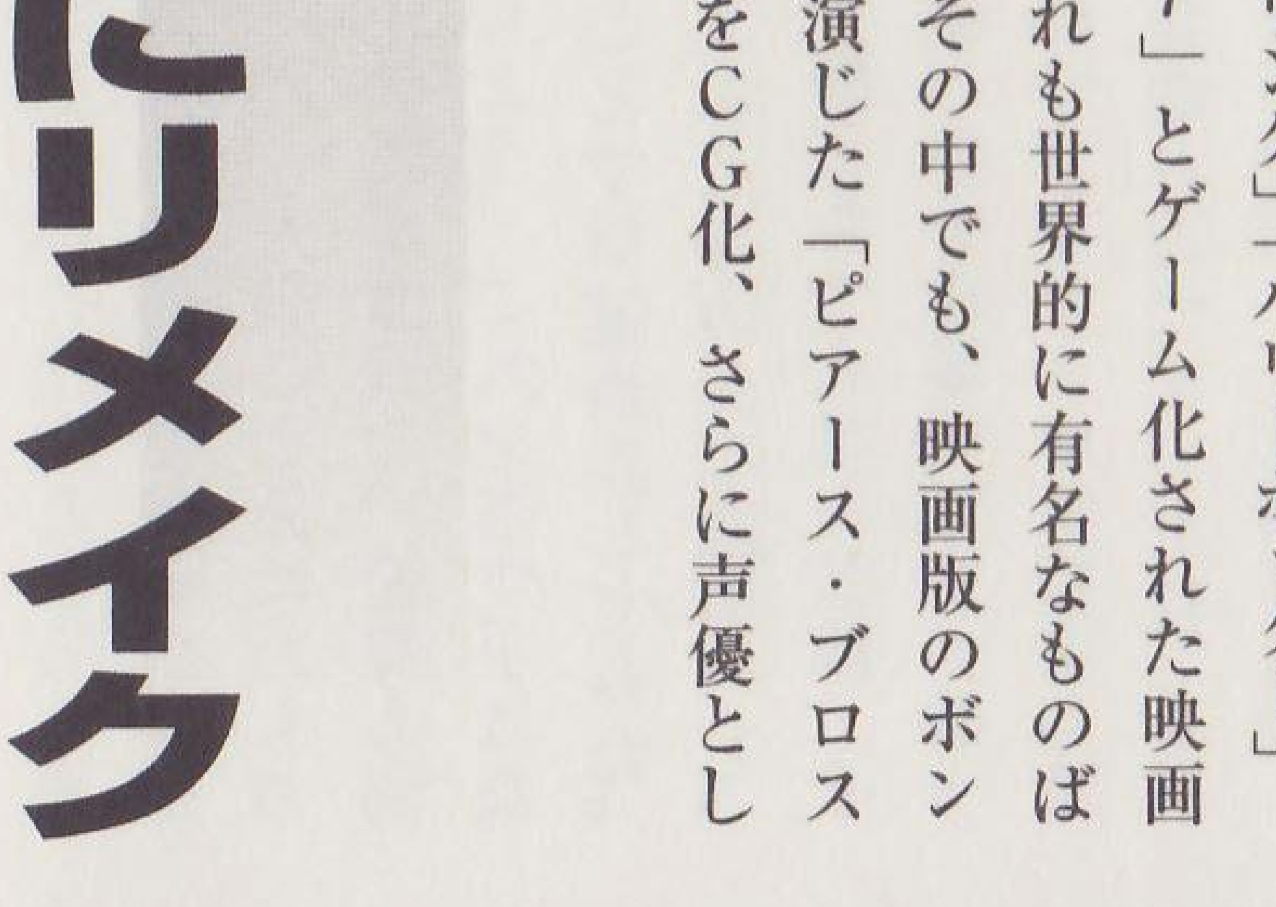
ここ数年、「映画のゲーム化」と「ゲームの映画化」の報にあまり驚かなくなってきた。ゲームが映画化される場合、そのほとんどは似ても似つかぬ俳優が適当にそれっぽいせりふをしゃべって、それっぽい舞台でそれっぽいアクションをするという、いわゆる「B級」映画になることが多い。直近ではFPSの大ヒット作『DOOM』がアメリカンプロレスのヒーロー「ザ・ロック」出演で映画化されたり、「シンシティ」で一躍スターダムにのし上がった「デヴォン青木」が「かすみ」役で主演を務める「デッドオアアライブ」が近日公開されるという。

一方、映画をゲーム化するということは古くからさまざまなプラットフォームで行われてきたが、いずれも「雰囲気は似てるけど、なんか違う…」といったものや「確かに映画に忠実だけど、ゲームとして面白くない」という微妙な出来なものが多かった。

そういった中で、EAは数々の映画作品を「ゲームとして面白い」というレベルまで引き上げてきた。「スターウォーズ」、「ハリーポッター」、「ロードオブザリング」、「007」とゲーム化された映画はいずれも世界的に有名なものばかり。その中でも、映画版のボンド役を演じた「ピアース・ブロスナン」をCG化、さらに声優として起用しオリジナルストーリーで出演させた『007 エブリシング オア ナッシング』（以下『EoN』）や『007 ナイトファイア』は世界的に好セールスを記録した。余談だが、『EoN』には日本人ボンドガールとしてあの伊東美咲が抜擢されている。

ゲームとして生まれ変わった「ロシアより愛をこめて」

映画版「ロシアより愛をこめて」は63年に映画版007の第二作として公開されると、大ヒットを記録した、らしい。らしい、という



アクションシーンはショーン・コネリー氏自らが監修し、まさに「ボンド・アクション」が再現された

映画とは違ったボンドの活躍をかいま見れる

のも、筆者はこの頃生まれてもおらず、「ジェームズ・ボンド＝ピアース・ブロスナン」で、「ショーン・コネリー」はインディ・ジョーンズの父親、という印象のほうが強いからだ。おそらく、読者のほとんどもそういった世代なのでは。最初はボンドの風体やせりふに若干違和感を感じたが、「これが初代ボンドなのだ」と思えばスムーズに受け入れられる。

本作は「映画の忠実なゲーム化」ではなく、現代風にアレンジされた新しい「007 ロシアより愛をこめて」である。ゲームシステムは一人称視点（FPS）だった同社の前作『ゴールデンアイ　ダーク・エージェント』から三人称視点のシューティング（TPS）へと変更された。ゲームはボンドがさまざまな武器を駆使して敵を倒していくTPSパートと、最近の007シリーズでおなじみのビークルアクションパートの二つで展開していく。原作では存在しなかったボンドカーやジェットパック、ガジェットなど、ややゲーム用に無理矢理付け加えられた感のある要素もあるが、これはゲーム化にあたって正しい判断と言えるだろう。



原作を見たことのある人ならば思わずニヤリとさせられるようなシーンも要所要所に存在する

ボンド・フォーカスの存在で際立つスパイらしさ

TPSパートでは、登場する敵をボタンひとつでロックオンしてくれる便利な機能がある。その状態で□ボタンを押すと「ボンド・フォーカス」モードに移行し、敵の弱点がクローズアップされる。そこに照準を合わせて攻撃すれば大ダメージを与えられるのだが、このシステムの導入により、1vs1のシチュエーションをいかに作り出すかがゲームのキモになっている。ボンド・フォーカス中は他の敵に照準を合わせづらくなっているので、複数の敵を一気になぎ倒していくのではなく、敵を個別に倒していくというやり方が重要になってくる。また、敵に接近してからテンポよく指示されたボタンを押すことで発生するコンボ攻撃は、敵を一瞬で倒せるため、隠密ミッションでは非常に重宝する。

ストーリーの難易度も三段階から選べるので、クリアだけを目的にするのであれば、そんなに難しいことはないだろう。ただし、シリーズおなじみの隠し要素をすべてコンプリートしようとするならば、相当やり込む時間が必要になる。また、オンラインプレイはできないが、画面分割で最大4人まで同時プレイが可能。マルチプレイはややアバウトなイメージを受けるが、友人とオフラインでわいわい遊ぶのであれば、このくらいのバランスでちょうどいいのかも。

原作のファンはあらためて21世紀風に再解釈されたものを楽しみ、初めて本作で「ロシアより愛を込めて」に触れた人は、クリアをしてから映画と見比べてみるのも面白い。本作は映画とゲームの幸せなコラボレーション例のひとつと言えるだろう。原作モノに当たりなし、と言われたジンクスが少しずつ崩れ始めているのかもしれない。



007といえばカーアクション。原作にはないが、それはそれ。シリーズで他作品おなじみの「アストン・マーティンDB5」が登場

確かに見た目は悪いが、中身をよく見てほしい作品

BLEACH～放たれし野望～



text by
百鬼万斎

プレイ時間
7.5時間

ジRPG メSCE 機PS2 ¥7,140円
(5%税込)

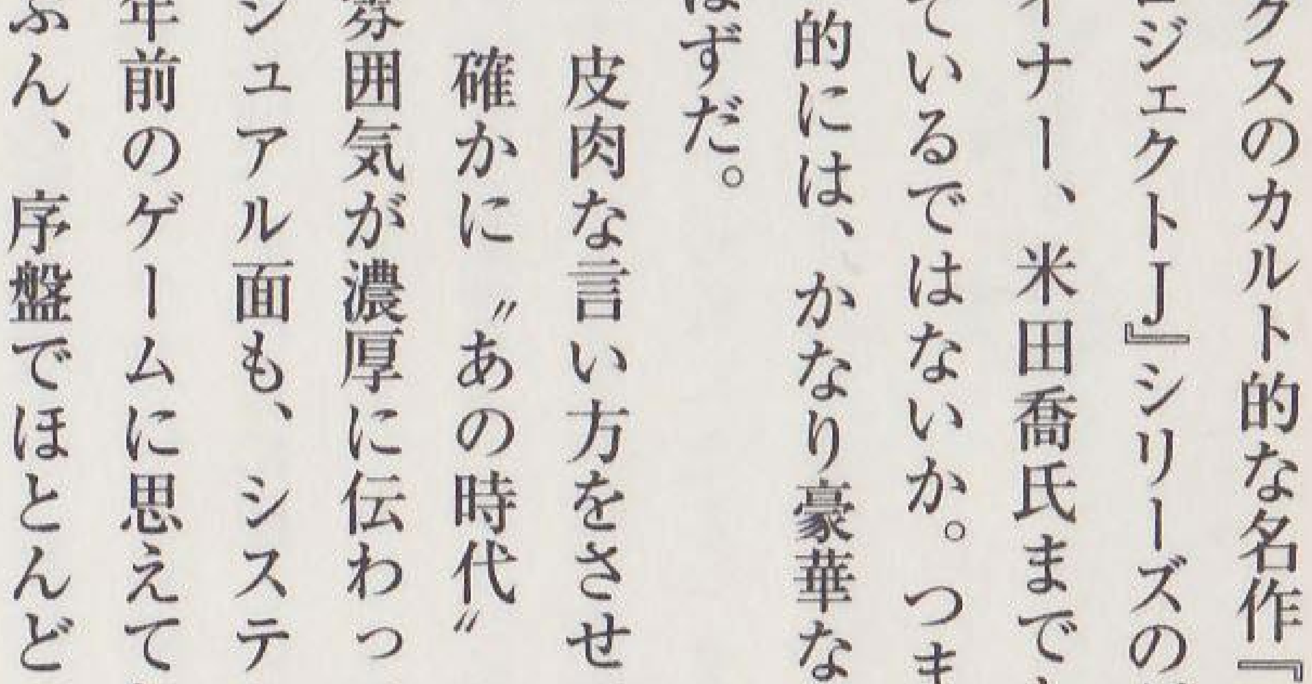


人気キャラクターのゲーム化に、大作RPGの老舗ブランドが挑む。そこには、外見からは想像も付かない、職人芸が潜んでいた

名作RPGスタッフが人気コミックに挑戦

旧エニックス時代の名作アクションゲーム『アクトレイザー』シリーズや『ガイア幻想紀』、『天地創造』などに思い入れのあるオールドファンは、ぜひ本作を手に取ってみるべきだろう。そう、本作のスタッフには、あの宮崎友好氏率いるクインテットが名を連ねているのだ。とはいっても、かつてのエニックス外注時のような丸抱え体制ではなく、主に企画やシナリオまわりなど、ゲームデザイン面での取りまとめと思われる。しかも、シナリオ作成には、同じく旧エニックスのカルト的な名作『ワンダープロジェクトJ』シリーズのゲームデザイナー、米田喬氏までもが参加しているではないか。つまり、スタッフ的には、かなり豪華なメンバーのはずだ。

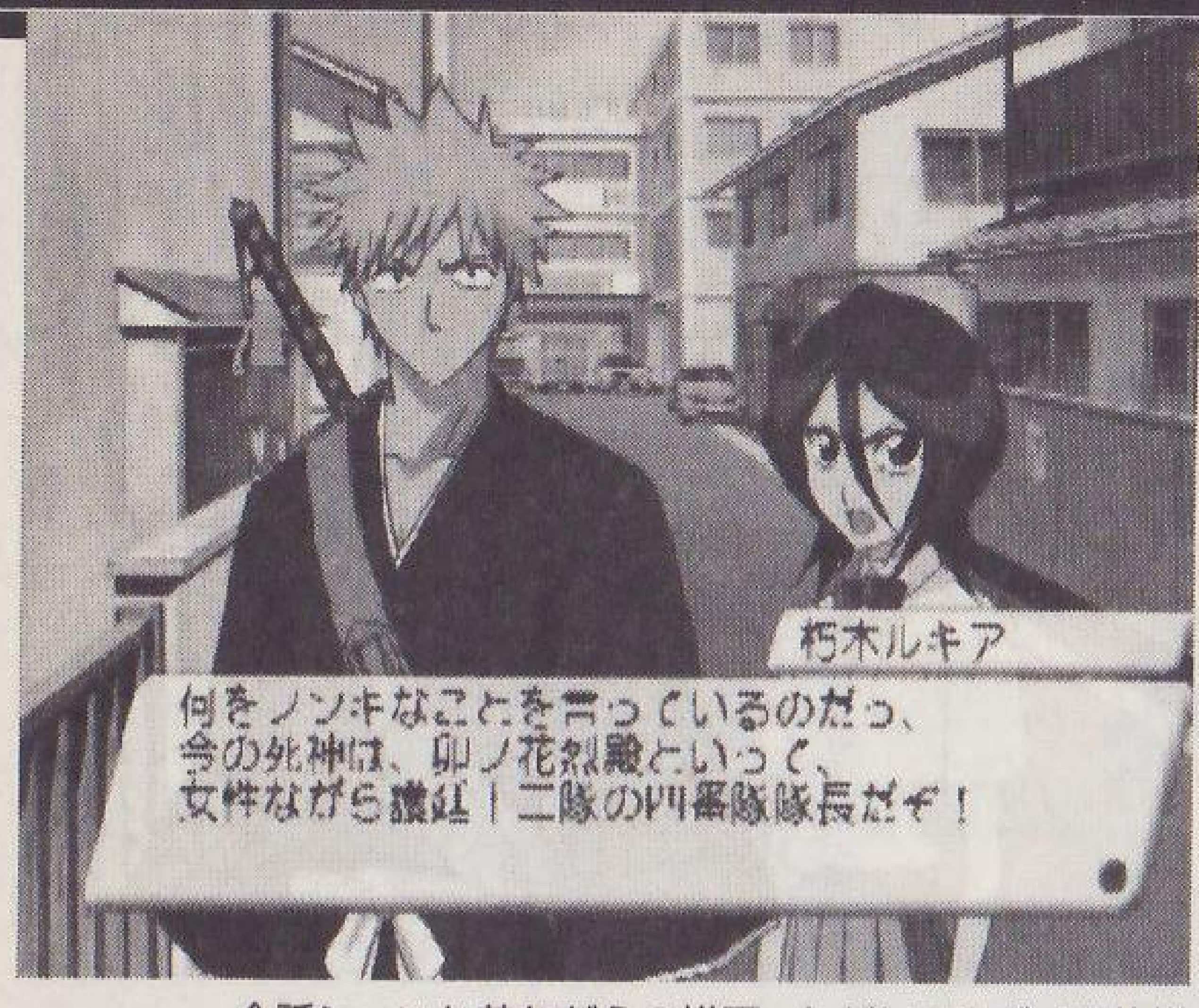
さて、皮肉な言い方をさせてもらうと、確かに〝あの時代〟のRPGの雰囲気が濃厚に伝わってくる。ビジュアル面も、システム面でも10年前のゲームに思えてしまう。たぶん、序盤でほとんどの人は、ク●ゲーと断定するに違いない。大した意味もなく描き込まれ、その割には各所で使い回しされている背景グラフィック、生活感のない町の住人たち、不自然に落ちているアイテム、時間がかかるだけの移動……。さらに単純作業と化す戦闘に、コレクションする気にならないアイテムの数々。それなのに、回復するための宿屋もない（セーブポイントが代用している）。たぶん、キャラクターに愛がなければ、普通は遊ばないタイプのゲームだ。



序盤は、歩き回ってもほとんど何の発見のないマップ。目的地も表示されるので、絶対に迷うことはない

ヤメ時の見つからない不思議なRPG

しかしなぜだか、やめるきっかけをつかめない。セーブポイントが限られているので、そこが基本的なヤメポイントなのだが、なかなかそうはならない。別にスタッフをおだてるわけではないが、ストーリーに引き込まれてしまうのだ。ストーリー



会話シーンも昔ながらの描写。ただしフルボイス仕様というところは、アニメファンにはたまらないはず


戦闘シーンは3Dで描かれたキャラクターが、原作やアニメでおなじみの必殺技をさく裂させる

は、ゲームオリジナルなのだが、サイドストーリーでも後日談でもないのだ。ちょっとしたパラレルワールド的な物語進行になっていて、原作を知らなくても、すんなり入っていける構造になっている。もちろん、これは原作者自らシナリオ監修しているからできることで、オリジナルストーリーのゲーム化ではありがちな——設定上の破たんがないのは、その部分に負うことが大きい。しかし、ヤメ時がないというのは、物語自体の問題ではない。これは映画でいうところの〝編集〟なのだ。セーブポイントに来たときには、早く先の展開を知りたい気持ちにならされている。しかも、結果を知ると同時に、次の展開を示唆される。これでは、いつまでたっても落ち着くタイミングがない。これが、〝普通の〟RPGなら、「次は初めて入るダンジョンだから、その前にレベルアップやアイテム購入」とか、「ちょっと息抜きにミニゲーム」という〝無駄〟をすることができる。ところが、この〝無駄〟が多いはずの本作には、そういった面での〝無駄〟が一切ないのだ。主要なキャラクターとの会話も、イベント中のみ。他のRPGのように、〝無駄〟に話しかける必要もない。こうなると、〝無駄〟だったはずの無味乾燥なマップや単純作業の戦闘も味付けのひとつに思えてくるから不思議だ。早く物語の続きを見たいがために、無駄に広いマップをなるべく最短ルートで駆け抜けようと思う。これは、この町の住人でもある主人公ならではの発想を共有することになる。また、時々あるエンカウントの割には頻繁にレベルアップするので、敵に遭遇するとラッキーと思ってしまう。これも主人公の気分に近いのかもしれない。イベントのたびにコロコロ入れ替わるパーティメンバーも、他のRPGで同じことをされたらガマンできないだろうが、本作ではほとんど気にならない。反対に、それが楽しみでプレイしているようなものだ。特に、いろいろなキャラの組み合わせで変化する合体技なんかは、セーブポイント近くでザコキャラ相手に出すと、気分転換にもちょうどいい。つまり、ストーリー進行とセーブポイントが、絶妙な位置に配置されているのだ。



うっかりすると見落としてしまうようなセーブポイント。だけど、ここでやめられないのが不思議

これまでクインテットというと、大作でありながら、かっちりとしたフラッグで構成するために、どうしても箱庭的に収束しがちな作品が多かった。本作も基本的には、一本道のチャート攻略ゲームだろう。しかし、その絶妙な「編集」効果によって、物語を途切れさせることなく、一編の長大な物語として楽しむことができる。これは、その古めかしく不器用な外見とは裏腹に、クインテットが新境地を見いだした作品かもしれない。

ゲームを〝編集〟で見せた、職人スタッフの底力

スーパーロボット大戦 MXポータブル

休眠ユーザーを呼び戻す戦略は次回作への布石だったのか？

text by
飴尾拓朗

プレイ時間
20時間

ジ シミュレーションRPG メ バンプレスト
機 PSP ¥ 5,040円（5％税込）



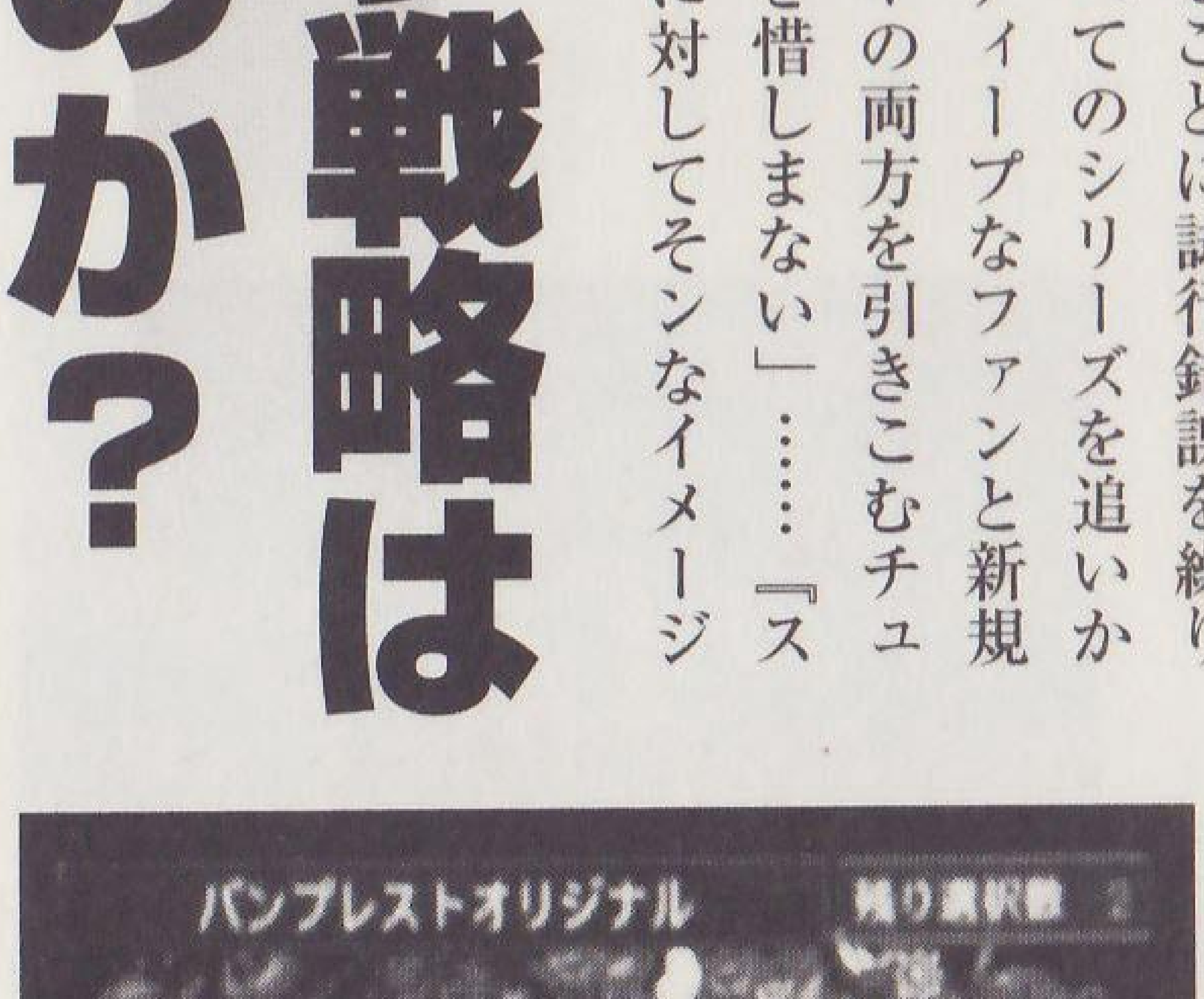


前号に続いて、プレイすればするほど文句しか思い浮かばなかったのは、僕が旧世代のハードにすっかり毒されたゲーマーだからなのか。

出戻り組の受け皿として

リリースされたシリーズ作品の数でいうと、先日12本目（プラスアルファ）が発売された『FF』をしのぐ勢いで展開されている『スーパーロボット大戦』（以下『スパロボ』）シリーズ。本作の元となったPS2『スパロボMX』の発売は、『スパロボF』以降の肥大化によって敬遠していたプレイヤーの呼び戻しと、新旧オリジナル作品のコラボを前面に押し出すことで「（オリジナル作品のファンを含めた）新規プレイヤーを取り込む」という目標を掲げての展開だった。SFC『スパロボEX』とコンセプトの立ち位置を同じくしたPS2版のリリースに関して言えば、その売上本数と認知度から当初の目的を達成したものと認識してもいいだろう。これまで、『スパロボ』シリーズは新規ハードには必ずといっていいほどそのハードの特性を有効に活用した新タイトルが展開されていた。となると、順当にいけばPSP版にも「PSPならでは」の『スパロボ』が展開されることが期待されていたハズだ。僕自身「シリーズを重ねるごとに試行錯誤を繰り返し、すべてのシリーズを追いかけているディープなファンと新規プレイヤーの両方を引きこむチューニングを惜しまない」……『スパロボ』に対してそンなイメージを持っていた。だが、そのイメージを打ち砕き「PS2版に追加要素を収録したベタ移植」という形での本作のリリースだった。

ゲームシステム自体は、元となったMSX『あかんべドラゴン』でほぼ完成されている交互型SLGパートと、インターミッションが交互に展開されていく。過去にシリーズ作品を1タイトルでも遊んだことのあるプレイヤーであれば長いブランクを痛感させられることなくスンナリとプレイできるし、本作で初めて『スパロボ』に触れるプレイヤーであっても、ご



ユニットの成長速度をひいきできる作品の数を増やすなど、プレイにおける改善点は認めるべきか

指先から伝わるストレスに「ハードの性能≠面白さ」を再認識

った煮的な少しヌル目のSRPGとして違和感なく楽しむことが可能だろう。

携帯機に合ったプレイスタイル

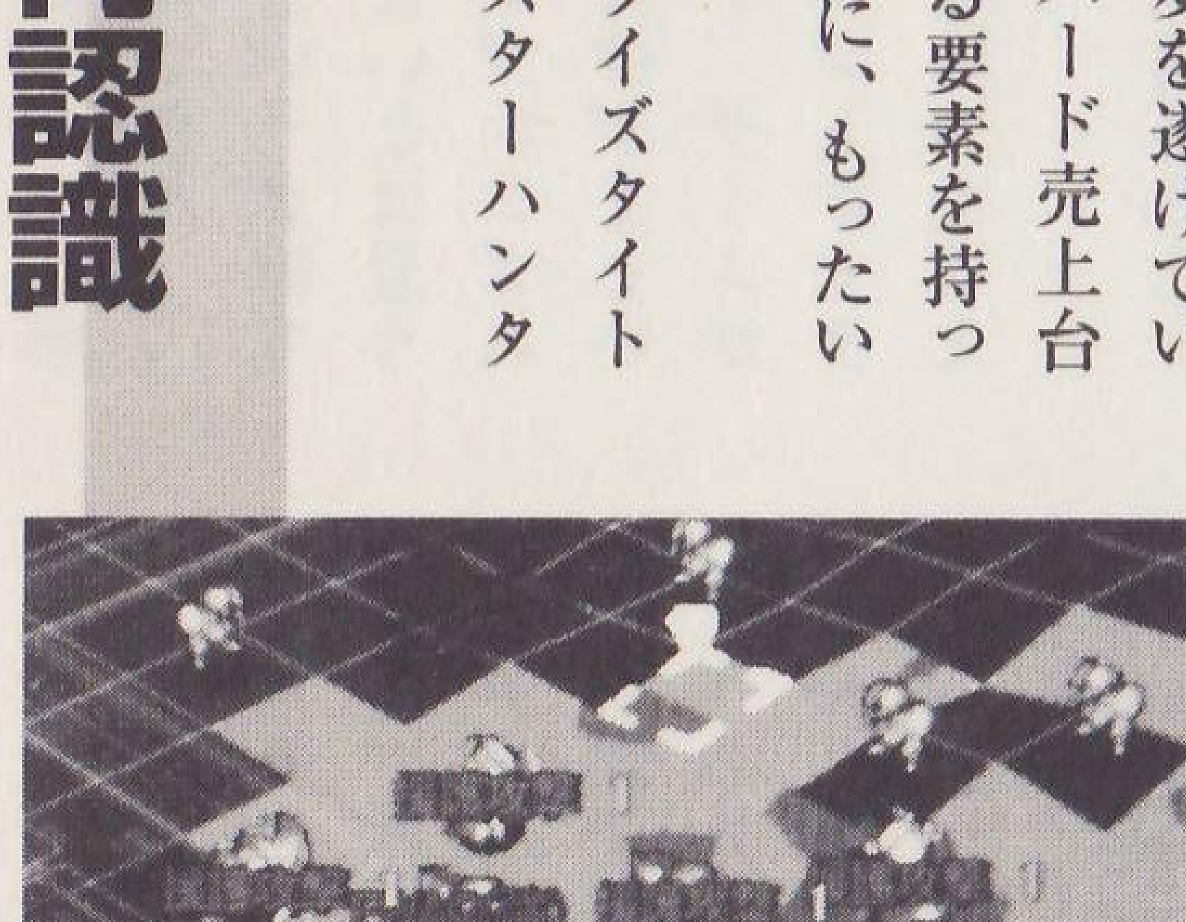
この手のオムニバス的なタイトルは実のところ、（新旧問わず）ユーザーのツボにハマった原作がどれだけ登場しているかが「プレイしてもらえるか否かのツボ」なのだが、『スパロボα』シリーズと比べてプレイヤーが扱うユニット数もゲームバランスも、携帯ハードにローカライズするにはちょうどいいボリュームだった。これにPS2で一番売れたタイトルという肩書きが来れば、「過去の不満点を解消した新バージョンが……！」という期待を持つだけの余地はあった。移動中に（あるいは自室で）PSP本体を手に取ってさえしまえばそれなりにプレイするし、気がつけば1話や2話はクリアできるほどに（もしくは制限時間ギリギリまで）引きこまれる。主人公ヒューゴの正体が明かされた瞬間の衝撃、前ターンからユニットのエネルギーと配置を調整し、Fダイナミックスペシャルやシャッフル同盟拳といった使いどころの難しい合体攻撃をさく裂させたときの達成感と感動。たとえ過去にプレイした記憶が明確だったとしても、気が向いたときに戦闘シーンを再生し、てんこ盛りの燃える（萌える、でも可）シチュエーションを思い出すたび、それこそ電車ン中で股間を押さえてうずくまる場面さえも想定できたはずだ。

僕が現物を触るまで本作に期待していたのは、オリジナルのポテンシャルをかろうじて維持したベタ移植ではなく、GBA版と遜色なく快適にプレイできる「PSPの器に最適化したローカライズ」だった。これさえクリアしていれば本作はもう少し高く評価され、再度プレイするファンも出戻り、あるいは新規プレイヤーの人口も、もっと増えていたのではないだろうか。とはいえ、GBA黎明期に「戦闘シーンを馬鹿正直に眺めていた頃」に比べれば、格段の進歩を遂げているのだろうが……。ハード売上台数の増加に貢献できる要素を持ったタイトルだっただけに、もったいないことしきり。

同じPSPローカライズタイトルであっても『モンスターハンターポータブル』のように、同ハード上で健闘しているローカライズタイトルが存在するからこそ、本作に対して過剰な期待をしていたのかもしれない。他の携帯ハードと比べて、PSPの利点を追求した……それこそ、（移動中にプレイする）PSPユーザーが目的地を乗り過ごしてしまうような、次回作の登場を期待する。前号で書いた「ゲスの勘繰り」が現実にならなければ、必ずハードを手放さずにプレイするから。



「快適にプレイするため」という一点のみにおいてセールスポイントの演出部分を犠牲にするか、それとも……



ち密な詰め将棋ではなく、試行錯誤でユニットを進めてもプレイできるヌルさを親切設計と受け取るべきか

古き良きRPGスタイルを目指した『コンタクト』ライトユーザーへの訴求はどこまで成功するか

コンタクト

text by
がすけつ

プレイ時間
20時間

ジRPG メマーベラスインタラクティブ 機DS ¥5,040円（5%税込）





ニンテンドーDSを通じて異世界をのぞく。ゲームというメディアの構造の根源にスポットをあてたコンタクト。その狙いはどこに？

ライトなりに奥が深い そんなゲームが存在し得るか

ゲームはもとより、エンターテイメント分野の作品を評するときによく使われる「世界観」という概念。コンシューマゲーム機の処理能力が高まり、大容量化が進むにつれて、RPGを中心とした物語系のゲームにもこうした言葉が頻繁に使われるようになってきた。

さかのぼればファミコン時代、糸井重里氏の『MOTHER』あたりを発端にして始まっている「ゲーム世界の中における世界観の構築」という試みはその後、見た目の美麗さにのみ拘りかかる形でいびつな発展を続けてきた。

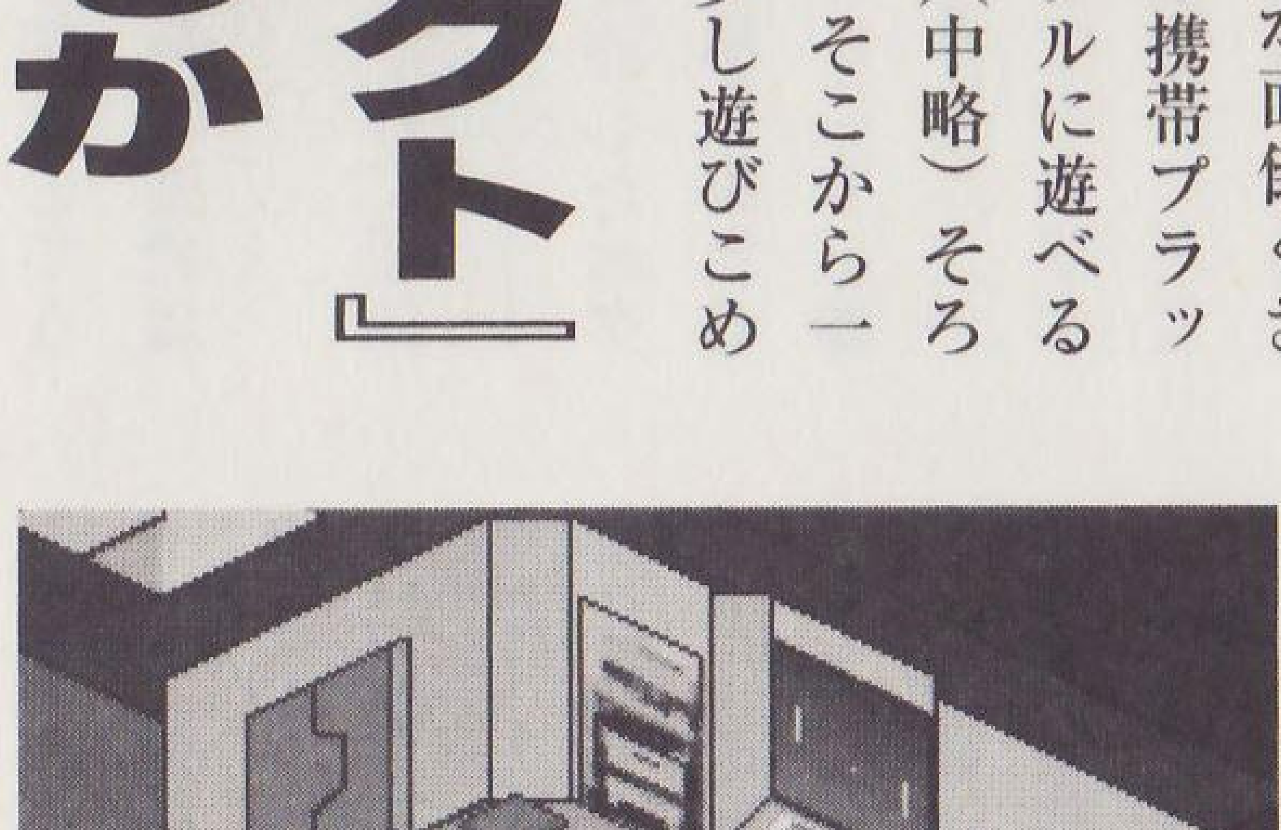
それは技術の発展という意味で決して悪いことではないとは思うが、それが故に、オープニングムービーからして押し付けがましい雰囲気を感じてしまい、ゲームが始まるよりも早く、コントローラーを投げ出しているといったことも多々ある。

『コンタクト』の企画を立ち上げたディレクター、上田氏は「ドリマガ」2006年4月号でこう語っている――「最近、ゲーム離れというのがあって、わざわざ起動して遊ぶこと自体が面倒くさい。そこでDSなどの携帯プラットフォームで、シンプルに遊べるゲームがウケている（中略）そろそろ時代が一周して、そこから一歩踏み込んだ、もう少し遊びこめるゲームを（ユーザーが）欲していタイミングなのではないか」

――そうして立ち上がった『コンタクト』は、糸井重里ブランドやラブデリック（上田氏は『moon』の開発スタッフの一人でもあった）のファンたちを中心に、じわじわと前評判を高め、この3月末、ついに市場にドロップされた。

操作は軽快でシンプル 重要なのはプレイヤーの気づき

DSの電源を入れると、テレビCMにも登場した「どう見ても」ドット絵の「ハカセ」が、プレイ



とぼけた雰囲気のハカセと宇宙犬ニャンニャン。明らかに他と画質が違うその理由は？

ヤー自身に語りかけてくるところから物語がスタートする。ミューテスタントという敵対組織に追われているハカセは、その宇宙船を攻撃されて、動力源と思われるエレメントを世界に四散させてしまう。その途中に出会った「チェリー」という少年。ハカセはあくまでプレイヤーに対し、チェリーを見守るよう依頼してくる。この、「主人公とプレイヤーが別人格である」という構造が、『コンタクト』の世界に引き込むための大きな鍵になっているのだ。



全裸の料理人、生活のため金にうるさい観光ガイド……個性あふれるキャラクターが続々登場

体裁はオーソドックスなRPGスタイルながら「あくまでもドットで」丁寧に描きこまれた背景と、とぼけた調子のキャラクターたちが、見事に「ユルめ」な世界を構築している。ゲームバランス自体もそれほどキツくはなく、無意味な経験値稼ぎに明け暮れなければならないような事態は発生しない。

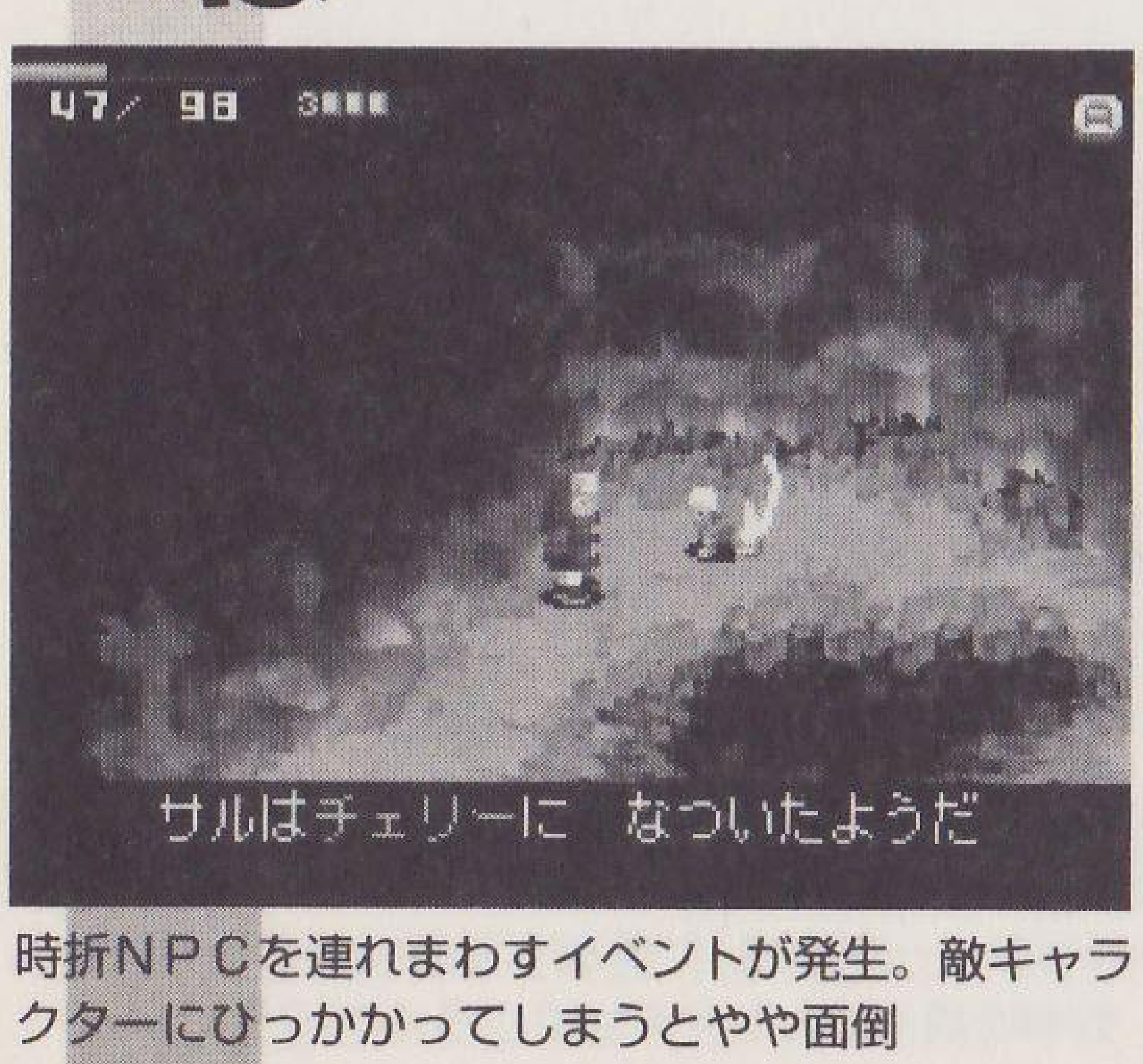
かといって「ヌルい」のかというと決してそんなことはなく、メニュー画面を見ただけでも、スキルだけで26種、スキル依存の固有テクおよび能力が計80種、アイテムは武器、食べ物、キーアイテム各90種ずつの計270種があり、ひと筋縄ではコンプリート不可能なほどの奥行きが用意されていることがわかる。

中でもユニークなのが、シールをフィールド画面やチェリー自身に貼り付けることによって、さまざまな効果が現れる「シールシステム」だ。画面に貼り付けると風船が現れ、DSのマイクに向かって息を吹きかけると大きくなってゆき、その大きさによって的に与えるダメージ量が変化するなど得られる効果はさまざまだ。

ゲーム中、基本的にチェリーは一言も言葉を発しない。ある日いきなりハカセに連れ去られ、家では行方不明だと大騒ぎになっているはずだが、ハカセに言われるまま、そしてプレイヤーに操られるまま黙々とストーリーの奥へと進んでゆく。モンスターを倒すと上がり、町ゆくNPCを倒すと下がっていく「カルマ」や、総体的なスキルの高低によって、モンスターはもちろん、NPCまでもその態度を変えてゆく様は眺めているだけでも面白い。勢いあまって、とあるステージのNPCを全て倒してみたところ、意外にも数多くのキーアイテムが入手できた（どうやら、アイテムコンプリートのためには必ず通らなければならない道らしい）。

ゲームとは、プレイヤーとは、登場人物とは……そして「インタラクティブ」とは？

しかし、カルマが恐ろしく下がったためか、その辺りにいる飼い犬までがプレイヤーに襲い掛かってくるようになり、慌ててモンスター退治に戻る場面も……。そうこうしているうちに、プレイヤーとハカセとチェリーの冒険はある重要な局面を迎えるのだが――良質なミステリの結末をバラすようなマネは、ここではやめておこう。「コンタクト」は、その世界をどれだけ暖かく見守れるかがプレイヤーに求められる唯一の資質。それが受け入れられるならば、ゲームと自分との関係を考え直させられる良作であると言い切りたい。



時折NPCを連れまわすイベントが発生。敵キャラクターにひっかかってしまうとやや面倒

闘争心を満足させるゲームぞろいというハードへのイメージを払しょくするデキ

エブリパーティ

text by
梅宮貴子

プレイ時間
8時間

ジパーティゲームメマイクロソフト機Xbox360¥6,090円(5%税込)



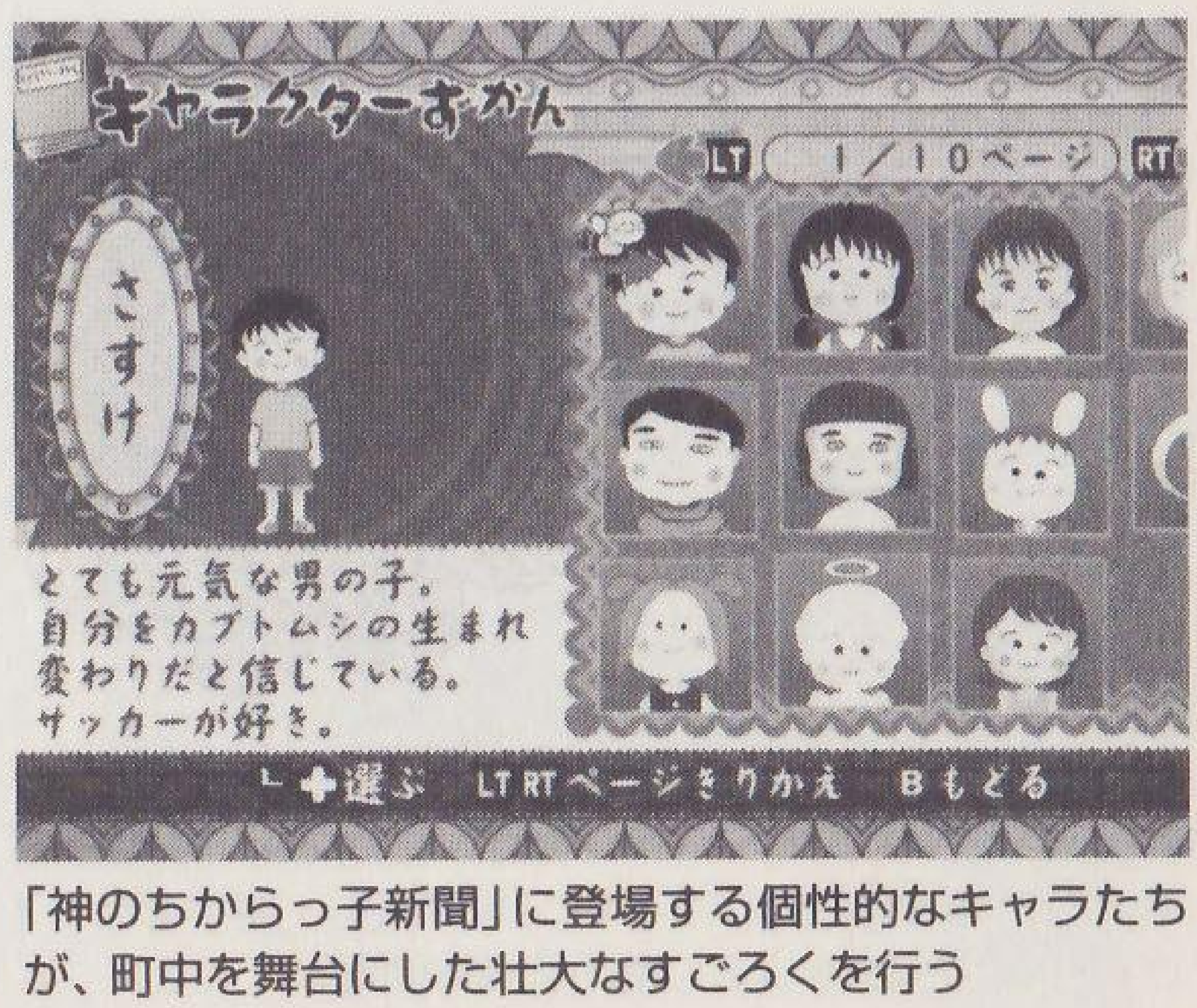


さくらももこの描く独特の世界観を、岡本吉起率いるGame Republicがネット対戦も可能なパーティゲームに!

360のイメージを覆されました……

元ゲーヲタの私ですが、ここ数年ゲームから離れていたこともあり、結婚を機に全ゲーム環境をPCに移行。しかも嫁に行った先にはドリキャスしかなく、しばらくして購入したのは中古のXbox。だんなが銃とか爆弾とかバズーカがバキューンズドドドッカーン、時には核が落ちて全部ふっとんじゃう、みたいな戦争モノが好きみたいで。Xboxにはそういった「オトコの闘争心」を満足させる熱いソフトが豊富だからこそ、購入に至ったようです。別にマイナーなハード好きというわけではないと思います。多分。

そんなだんなに「今度レビューのお仕事でXbox360が来るよ」とお話したところ、それはもう小躍りしながら喜び「仕事とはいえ、なんてすてきなハードで遊べるんだ」と感謝され、明るい家族計画に発展しそうな勢いで目をキラキラさせていたのですが……うん、わかっていましたよ。ズガガガなゲームばかりじゃないってことは。それにしたって、なんですかこのキッチュでハートフルかつ、メルヘンチックな脱力系すごろくは。いやね、私はそれなりに好きですよ。幼少の頃は正月に家族とすごろくに興じることもあったし、モノポリーや『桃電』シリーズにハマってたこともあったし。しかしだんなは残念がっていました。「フランス料理をおごってあげる」と言われて楽しみに待っていたら、ポトフが出てきた気分でしょうか(ポトフは「火にかけた鍋」という意味のフランス家庭料理で、現在のフランス料理の原点となったものです)。一応だんなを誘ってみるも「趣味に合わない」とふてくされ、PCの戦争ゲームに引きこもってしまいました。もし離婚問題に発展したら、「ゲーム批評」の責任です。



「神のちからっ子新聞」に登場する個性的なキャラたちが、町中を舞台にした壮大なすごろくを行う

ネットがあればリアル友達がいなくたって対戦可能だけど……

元祖ファミコンでも十分かも（ぼそり）



すごろくのマス目を進むだけのことに、超爆裂なアクションが展開されるバカバカしさといったら！

さて、エブリパーティの前評判を見てみると、「コンセプトは、年齢・性別を問わず、すべてのユーザーが楽しめる作品」「これまでのXboxにはなかった新しいタイプのゲーム」と、なかなか期待できそうな感じ。半日ほど遊んでみたところ、すごろく系のゲームとしては、斬新なシステムを採用しつつ、バランスもしっかり取れています（詳しくは左を参照）。独特のシュールな雰囲気は、さくらももこファンでなくてもそれなりに楽しめるはず。もちろんさくらももこが好き、特にモチーフとなっている「神のちからっ子新聞」という原作漫画を知っていれば、さらに楽しめるでしょう。

ただあくまですごろくなので、ひとりで遊び続けるのは正直寂しい。せっかくだから、気心の知れた家族や友人とわいわい楽しみたいなぁ……まあ、それは何だってそうですが。最近は家にこもってあまりお外に出なくたって、ネット経由でお友達を作ったりできるじゃないですか。何が言いたいのかというと、ネット対戦機能を利用して、チャットや掲示板で知り合ったお友達とこんなシュールなすごろくでワイワイ遊んでみるのはいかがでしょう、ってことです。きっと楽しいですよ。

でも、ちょっぴり涙がにじむのはなぜかしら？　ここまでハイテク化が進むと、なんだかいろんなことがむなしくなってしまいますよね。

しかしなんでこんなに高スペックなニューハードで出したのかが理解できないところではありますよね。元祖ファミコンでも十分では？　と言いたくなるところですが、それをあえてこれだけ高スペックなハードでやることに意味を見いだすマゾ的な楽しみ方こそ、Ｘｂｏｘシリーズのファンの目指すところなのかもしれません。

エブリパーティ ここがポイント！

①各すごろく分析



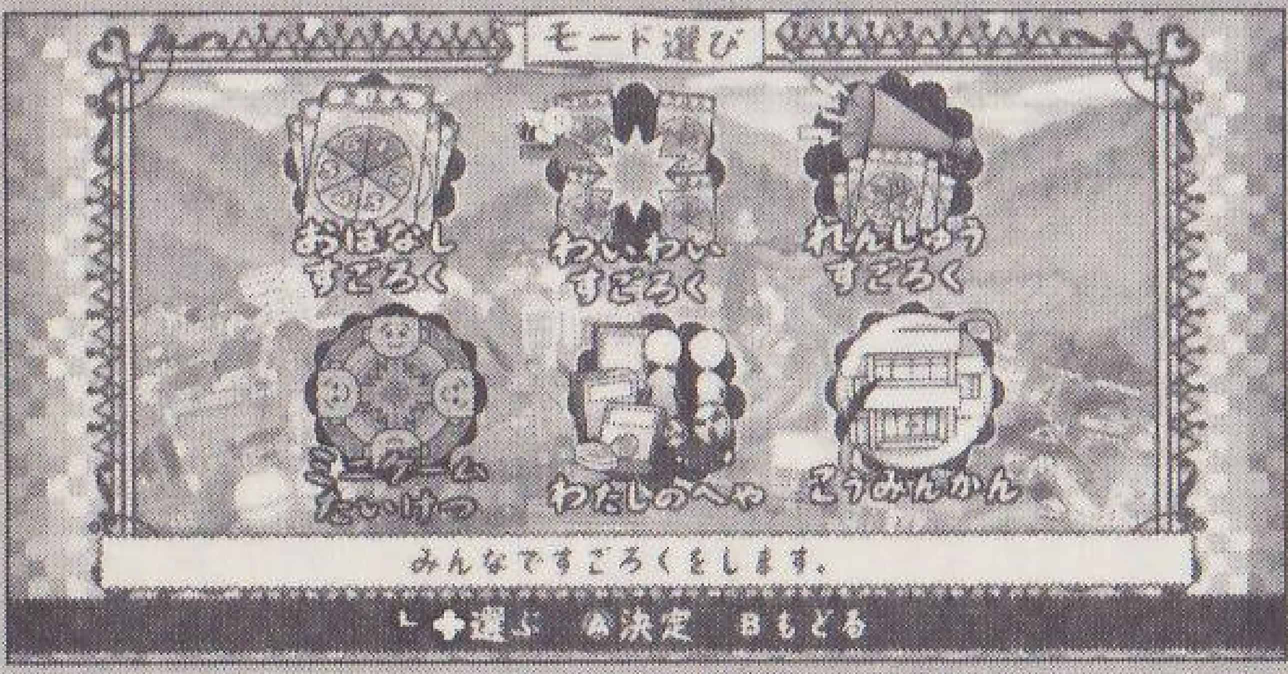
基本的にどのマップでも、近道のルートには不利なマスが多くなっている。リスクを覚悟で最短距離を行くか、堅実に遠回りをするかはプレイヤーの性格次第。中盤までメダルを温存し、後半でルーレットとちからっこで勝負をかけよう

②一番やりこんだコースはコレ



「走れメロス」ならぬ、「走れメロン」。スーパーで特売のメロンを買うために列に並んでゲットする、というお話。メロンにやたらと執着するおじいちゃんがシュールでかなり怖いのだが……ボケ老人じゃねえのか

③ミニゲームについて



ノーマル・イベントでのミニゲームが各14種類、ちからっ子ミニゲームが4種類と、合計32種類のミニゲームが遊べる。これだけ遊んでいても十分に楽しい。対戦プレイではミニゲームの腕が勝負の分かれ目になることが多い



鈴木収春
業界内に深くかかわり、その分斬り込む、ザ・遠慮レス。



リタ・ジェイ
2Dゲーム原理主義の正体を隠し、3DCGの世に溶け込む男。

鈴木収春＆リタ・ジェイ

GAMER CASEBOOK

業界を震撼させた殺人的事件の憶測

FILE5：初回特典

鈴木捜査官（以下、**鈴木**）娯楽業界の動向に興味本位のメスを入れる「ゲーマーケースブック」、5回目の今回は、ソフトのノベルティについて調べていこうかなと。

リタ鑑識官（以下、**リタ**）ズバリ本題に入りましたが、確かに、PCゲームでの初回特典など、すでに当たり前のものとして定着していますよね。

鈴木 昔はそんなものなかったよね。せいぜいファミコン本体の特典に『ハイドライドスペシャル』と『いっき』が付いてくるくらいだったしね。

リタ それは単なる抱き合わせですよ。

鈴木 店側の対応に、よくユーザーの『いっき』が起こらなかったよね。

リタ うまくないですよ。まあ、それによって新しいソフトとの出会いがあった……と、最大限にプラスに考えることができますか。原作がある場合は特典欲しさにゲームを買って、それが元でゲームにハマったりと。

鈴木 そうだね。『いっき』をプレイして「カムイ伝」に目覚めた人もいるからね。

リタ そこまで階級闘争に興味を持つ人はいませんよ！ ゲームの特典の話をしましょうよ。

鈴木 そう、その特典なんだけどさ、「初回特典パック」として定価を変えて、2パターンのモノを出し続けているのはゲーム業界くらいかなと思ってね。

リタ 確かに、ほかでは「エヴァンゲリオン」のフィギュア付きコミックスや、原作となった手塚治虫の漫画がついた浦沢直樹の「プルートウ」など、出版の世界で少し見られるくらいですからね。

鈴木 あとは新聞購読で遊園地のチケットだよね。

リタ あれは特典にしてはグレーゾーンですよ。まあ、チケットといえば映画の前売り券もノベルティが付いていますが、あれは定価が変わらないですしね。

鈴木 その点ゲームはさ、オマケではなくて金を取っているからね。手を抜けないよ。

リタ さっきの抱き合わせで思い出しましたが、抱き枕というアイテムが、ベタなノベルティとして機能しているとか、冷静に考えればちょっとすごいですよね。

鈴木 それもこれもすべてチャンコ増田さんのおかげだよね。

リタ あらためてほめても誇らしくならないですね。確かに貢献もしていますが、「マネーの虎」出演で、ステレオタイプなデブオタ像をゴールデンタイムでさらけ出した罪も大きいですよ。

鈴木 人間性にダメ出しをされて袋だたきのうえ、ノーマネーでフィニッシュという、「オタク・イズ・デンジャラス」を具現した人だったね。

リタ 抱き枕のカニ挟みはいまだに脳裏に焼きついていますね。

鈴木 それでもなお抱き枕を出しているから、PCソフトも奥が深いよ。特に「スク水抱き枕」のインパクトは忘れられないね。

リタ 『水泳教室～冬でもスクール水着～』の通販特典ですね。肌色の抱き枕にスクール水着を着せて、はた目には胴体そのものの抱き枕を作ったという。

鈴木 あれは完全に江戸川乱歩の「芋虫」だったね。

リタ その見立てでは購入者があまりにもふびんですよ。せめて悪

魔将軍にバラされたミート君くらいにしておいてください。

鈴木 いやいや、抱き枕を買うくらいの人は、「踊らされているバカな俺がいとおしい」と、自分を笑う余裕と自己愛があるから大丈夫だよ。

リタ まさにオタク・ハードボイルドですね。その美意識は。

鈴木 メーカーもその辺りがわかってるから、特典に大人のオモチャを付けるんだよ。

リタ ○○ホールが付いてきたという、『愛姉妹・蕾』ですね。あれは特殊なケースかと思いますが。

鈴木 あれで一時期、○ックオフの棚が春でもないのに栗の花のにおいで充満してたんだよね。

リタ 使ったものを売る人はさすがにいませんよ！

鈴木 PSE法の問題で、古い電気器具は売れなくなったしね。

リタ 深みにはまらないでくださいよ！ たまに世相を斬ったと思ったら、岩谷テンホーみたいな発言が飛び出しますね。

鈴木 抱き枕もそうだけど、絵柄がプリントされたシーツもまた奥が深いよね。

リタ 確かに。下に敷く、という行為が、抱き枕よりも支配的な感じがしますよね。

鈴木 コミケシーズンに東京駅に行くと、あのシーツをねずみ男のように体に巻きつけている人間を高確率で見ることができるからね。

リタ それはすごい話ですね。

鈴木 周りから浮いている、という意味で考えると、あれは立派な羽衣だったよ。

リタ そのままビッグサイトまで飛んでゆくわけですね。

鈴木 そういえば、衣どころか下着そのものを付けたところもあったね。

リタ 『夏ノ空』ですね。水色とピンクのパンツがランダムに入っているという芸の細かさに、尖りきったプロ意識を感じましたね。

鈴木 オフィシャルサイトで「トレードしよう」とか言ってあおることまでやっていたからね。一歩も二歩も踏み込んでいるよ。



リタ ですね。

鈴木 こっちは逆に新品では売れないからね、使用する大義名分ができるよね。

リタ ブルセラ感覚が今さら通じるほど甘くないですよ！

鈴木 でも、そうやって考えれば、初回特典というのもずいぶん偏ったアイテムだよね。

リタ PCソフトというジャンルもありますが、基本的には紹介したものだけではないですけどね。

鈴木 そう、そこで今回は、ゲームにおける初回特典の主流などの真実を、実際に特典をプロデュースしている会社に聴きに行こうと思っているんだ。

リタ なるほど、では、これ以上シモネタを重ねるより、早く現場に行きましょう。

鈴木 早くイクって……君は。

リタ 向かいましょう！

＊

――単なるノベルティの枠を越え、ゲームの世界観を広げ、精神性を深めている初回特典。捜査は現場主義ということで、われわれは開発メーカーに対する聞き込みを開始した……。

近年のゲームでは当たり前になりつつある、初回特典やノベルティ。大きなパイを狙う大手ゲームメーカーは大規模な広告展開に力を入れる傾向にあるが、ニッチを狙うメーカーにとって、付加価値を与える特典は、価格上乗せの効果もさることながら、一定の本数の確保につながる重要な役割を果たしている。今回は、そんな特典の数々を制作している某プロダクションのA社長に話を聞いた。

ショップ特典の魔法で同じものが2個売れる

――ゲームの特典を手がけているとのことですが、どのようなものが多いのでしょうか。

A社長（以下、**A**）設定資料集やドラマCDなんかが多いですね。ギャルゲーの初回特典として制作することが多いのですが、特に設定資料集は、すでにあるものを編集するだけなので、メーカーさんからすれば、ひと粒で二度おいしいですよね。ゲームに簡単に付加価値が与えられますから。ユーザーさん側の、直筆のタッチを見たいというニーズも大きいですし、今後も初回特典の定番として、作られ続けるのではないでしょうか。それにしても、ゲームくらいですよね。ひとつのタイトルで、グッズ数がこんなに多いのは。

――ショップ特典とか、コミケで売るグッズもありますからね。

A そうなんです。ショップ特典の話をしますと、予算が限られているので、たいていテレホンカードとか、クリアファイルとか出来合いのものに、キャラクターの絵を刷ることになります。当たり前ですが、コミケで売るもののほうが、全然予算はありますね。現金で売上が入ってくるわけですし、メーカーにとってもおいしいですから。でも、ショップ特典は店ごとに絵柄が違ったりするので、ソフマップで1個、ラオックスで1個みたいに、ひとつの商品を複数買ってくれるユーザーさんもいるんですよ。

――グッズ次第で複数売れる、高値で売れるとなれば、コレクター心を逆手にとった商法も成り立ちますよね。

A まあ、原価500円のものを付けて、定価を2千円高くするですとか、価格つり上げの意味合いが多少なりともあるのは仕方ないですけど、あまりに金もうけ感が出てしまうと、ユーザーさんからも否定的な意見が出ますよね。やっぱりゲームって夢を持てるものじゃないですか。ウチは、独特の世界観に浸って、僕の好きな○○ちゃんが……というユーザーさんの夢を壊さないように、ゲーム中に出てくるアイテムやキャラクターをカタチにできたらいいな、と思って仕事をしています。価格以上の価値を感じてもらえる限定品を付けると、やはり本数も動くんですよ。

――思い出に残っている、特典やノベルティはありますか？

A あんまり言うとバレてしまうんですが（笑）、ぬいぐるみなんかは、最低ロットが1万とか数が多いので、たいてい余ってしまうんですよ。余ったものを仕方なく2千個くらい燃やしたときもあります。ゲームの売れ行きが悪くなると、こういう悲惨なことも起こってしまうんですよ。初回特典の納品状況を見ていると、最近のゲームの売れ行きが、手に取るようにわかりますね。脳のゲームとか、売れているソフトは売れているみたいですけど。

――ところで、御社は制作プロダクションということですが、疑問に思うのが、なぜメーカーは直接制作しないんでしょうか。

A 大手は直接やっているところが多いでしょうけど、やはり、リスクがあるからだと思います。ネットで調べて、業者に直接発注することもできますけど、失敗したときに怖いじゃないですか。それに、冊子などの印刷物以外だと、DVDやCD等のプレスを含めて、今は中国や香港の工場に頼むのが一番安いし、クオリティも高いんです。中国や香港とのやりとりとなると、メーカーさんにとってはハードルが上がりますよね。ウチは、中国の工場まで飛んでいって、直接指示等をしてくれる、いい商社さんとつながりがあるので、安心して制作できます。

――変なサンプルがあがってきたとか、そういったトラブルはありませんでしたか？

A 昔はちょっと色が違うとか、長さが違うとかがありましたけど、

ウチでは特に大きなトラブルはなかったです。それよりも、国内でのトラブルのほうが多いですね。

またしても悪評判！ ソニー縛りはキツ過ぎる

—国内でのトラブルというと？

A まず、PS2ソフトの初回特典などを作ろうとすると、店頭に置くときの、ソニーさんの異常に厳しい規定があるんです。中のものが動かないようにとか、いろいろです。メーカーさんが面白いことをやろうとしても、ソニーさんの縛りでできない場合も多くて。校正とかの対応も融通がきかないし、なんなんですかあの会社は！ それに対して、PCは縛りがないので本当に自由です。



—ソニーはどこからもいい話を聞きませんね……。ソニー以外で苦労することは？

A あとは、色の部分ですかね。版権を持つ出版社や作家先生はたいてい色にこだわりがあるので、多いときには1日かけて色校正を16回やったこともあります。PC上で絵を描く作家先生は、RGBで描いてるじゃないですか。印刷はCMYK（4色分解）ですし、モニタによって見え方が違うこともあって、何が本当の色なのかというのは悩みどころですね。アナログの場合は、原画を印刷会社に持っていって、現物に近づけるように指示するという話はよく聞きます。

—最後に、ゲーム業界にかかわりたい人に向けて、ゲームグッズ業界を代表してメッセージをお願いします。

A そうですね。ゲームが好きな人というよりは、家にあまり帰らなくても普通でいられる人でしょうか（笑）。こだわることは大事ですが、どうしても仕上がりが納得いかないからといって、制作が半年延びたりしたら、企業としては意味がないですよね。感性ですとか、ゲームに対する思い入れとかももちろん大事ですが、最終的にはズボラで頑丈な人のほうが長く続けられるのだと思いますよ。

＊

リタ しかし、毎回の捜査で、業界への想いを聞くことができて充実しますね。

鈴木 そう、業界にあふれる想いを受け、捜査をする我々が教えられる……最後の最後で君もやっとわかったみたいだね。

リタ え？ 最後とは？

鈴木 誌面リニューアルにつき、今回で捜査班は解散なんだよ。

リタ そうだったんですか……。

鈴木 だから、次回からは成人の娯楽産業に範囲を伸ばして、風俗から裏カジノまでカバーする捜査班を結成するよ。

リタ それじゃリニューアルの意味がありませんよ！

文・構成：鈴木収春
リタ・ジェイ
イラスト：リタ・ジェイ

編集・発行　株式会社キルタイムコミュニケーション　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3555-3431(販売)　FAX:03-3551-1208

NIPPONBASHI

大阪・日本橋 定点観測

関西の電気街、日本橋の「今」を現地から生の声でお届け!

最終回　どこへ行くか日本橋

WATCHER　箭本進一

ゲーマーの聖地が閉店。定着するかメイド産業、復活する海賊版……。2006年も日本橋の群雄割拠は続きそうです

定着するか メイド産業

相次ぐ電器店の閉店。コスプレなどオタク的なものをフィーチャーした「日本橋ストリートフェスタ」の開催。メイド喫茶の異常増殖。食玩など立体系勢力の拡大。電気街とオタク街の間を揺れたのが2005年の日本橋でした。

一時の勢いはないにしろ、メイド喫茶や**メイドリフレクソロジー**などメイド関連の新規開店は続いており、日本橋には依然メイド旋風が吹き荒れるもよう。しかし、古株の店の中には閉店するところも出てきており、日本橋の風景として定着するか、一時の流行として終わるかはここ数年が正念場。「女性限定乙女カフェ」も開店するなど、まだまだアイディア勝負の側面が色濃く残っていることもあり、2006年はメイド産業にとって重要な年となりそうです。

日本橋の「聖地」 ソフマップ4号店が閉店

DSの大ブームなどゲーム界に追い風が吹き始めている2006年ですが、ゲームのメッカとして親しまれていた**ソフマップ4号店が閉店**。今後は、家庭用ゲームに限れば、中古関連は恵美須町駅付近で買い、新品は難波方面ゲットということになりそうです。恵美須町駅から数分、交差点に面した一等地に建っていた4号店は、関西在住のゲームマニアにとっては「聖地」のひとつ。SFCもPCエンジンも、海外販売のみの「ストライダー飛竜」の続編「ストライダー・リターンズ」も、新たなゲームとの出会いはたいていがこの店からでした。懐の大金に緊張しながら、SFCを買うべく閉店間際の4号店に訪れた時の光景を、昨日のことのように思い出せます。多くのゲームマニアの飢えを満たしてくれた、この店の冥福を祈ってやみません。

電器店の閉店が相次いだ表通りですが、これと入れ替わるかのように、アダルト系ビデオ屋が数を増やしています。最近の日本橋は、パレードを企画するなど**「家族連れなどを呼び戻したい」**のは明白で、これとどう折り合いをつけるかが注目されます。

表通りといえば海賊版の屋台も数を減じる気配がありません。アーケードの柱には海賊版を買わないように呼びかけるプレート(はがされたりしないためか金属製)が掲げられ、**スターウォーズのダース・ベイダーと帝国軍兵士が練り歩く海賊版撲滅キャンペーン**が行われたりもしたのですが、効き目が薄いもよう。屋台が出店されるもすぐに摘発されるという一種の無菌状態が続いていた頃があったとは、とても信じられません。

日本橋は食玩やロボットなど立体関連も相当の激戦地。スーパーキッズランド日本橋店も開店3年目を迎えて日本橋の顔として定着。大手であるボークスのショールームが表通りに移転。2006年3月には竹内義和プロデュースの「おたくの殿堂」も開店するなど、その加速度はとどまるところを知りません。これら立体系ショップの覇権争いは。ロボット人気はまだ続くのか。立体系も熱い戦いが繰り広げられそうです。



閉店した日本橋ソフマップ4号店。かつて幾度となく行列を作ったこの店も、時代の流れには勝てなかったのか

明日はどっちだ? 日本橋が進む道

日本橋の「オタク化宣言」とも言える「日本橋ストリートフェスタ」も2回目が正式決定。コスプレパレードやロボットのパフォーマンスなどが行われる予定となっています。前回のパレードでは家族連れや子どもの観客が目立っただけに、今回も成功を期待したいところ。また、CGアニメの拠点として「日本橋CGアニメ村」が4月にオープンする予定。電気街というだけでなく、クリエイティビティある街としてのアピールをしていくもようです。いかにも金がかかったイメージのあるパレードや「日本橋CGアニメ村」。オタク的な感性の発露とも言えるメイド産業。風雲急を告げる、立体系勢力の急速拡大。ピンク濃度を補給するビデオ屋の増加。怪しげな海賊版の屋台。**清濁あわせたカオス、オタクと保守勢力、両者の思惑が入り交じった空間、それが日本橋**。ハードコアなオタクの街になるのか。クリーンでクリエイティビティな情報発信源になるのか。2006年も、日本橋から目を離せそうにありません。

※本稿は2006年3月18日に書かれたものです。

いきなりですが最終回!

美少女ゲーム 血風録 & 美少女ゲーム 地獄変

総集編

仁義なきギャルゲーレビュー、というかキャラレビュー対決企画「地獄変」「血風録」も今回で最終回。これまでの勝敗を見ながら、あのキャラが、ライターが、いかに戦ったかをみていこう。

突然ですが当コーナーも模様替えと相成ります

スタッフA（以下A）：丸2年近く続いた本コーナーも、誌面刷新に際してついに最終回。で、これまですっごくわかりにくかった勝敗をちゃんとまとめつつ、これまでの統括をしたいと思います！

スタッフB（以下B）：いきなり自己批判から入るあたり、負け犬根性バリバリだな。

A：うるさいな。えーいきなり緒方カズキ氏の4連勝から始まりましたが。

B：というか、むしろ第1回のキャラチョイスがすごいよね。

A：こいつは話の腰を……。うん。まあ確かに菜々はちょっとというか大分変化球かもしれない。

B：この辺がゲー批的と言うべきか。でも、いきなり幼女が勝利しなくてマジ良かったです。読者様ありがとう！ 見直した!!

A：その後はしばらく王道路線。

B：ゲームタイトルの格で勝負が決まるみたいなところあったし。例外は名雪さんくらい？

A：そんなところだね。

B：で、破竹の勢いだった緒方氏がついに敗れたのが第5戦。

A：これはキャラ選択の失敗でしょ。シスプリにスト2じゃあね。

B：2代目王者の箭本さんなんだけど、勝って当然過ぎるキャラ選択だと、一部批判もあったね。

A：確かにマルチで勝った回だけみればそうかもしれないけどさ。あれは当然の選択でしょ。そして、その箭本さんが敗れたあとが大変なことに。

B：第8、9回の結果には正直ビビった。月姫キャラの中でもトップランクの人気を誇るレンがあんな負け方をするとは！

A：あまりにありえない結果でした。結構差がついてたんだよね。

B：これがゲー批というものか！

A：今勢いのあるキャラよりも、ゲームキャラとして長らく愛されてきたものに人気があるわけだ。

A：そういう意味じゃあ、血風録になってからは普通に戻ったね。

B：せっかくだから、宇宙テロリスト対ネリネとか、柳川対るーことかが見たかった……。

A：それ、メーカーが同じなだけで違うゲームだし！ そもそも美少女対決じゃないし！

B：あれ、そういう企画じゃなかったの？

A：異種格闘技戦だったのか……。



まだまだ取り扱いたいタイトルは多数残っている。ああ！ まだまだ語りたりない!!

美少女ゲーム地獄変＆血風録星取表

第1回　テーマ「妹」



勝者
君子
（トゥルーラブストーリー2）

敗者
神田菜々
（ぬくもりの中で）

勝者はわずか1票差で決着。いくら妹でも小5はマズイ。よかった、君子が勝って……。

第2回　テーマ「幼なじみ」



勝者
橘天音
（Canvas～セピア色のモチーフ～）

敗者
水瀬名雪
（KANON）

名作KANONの第2ヒロイン名雪をもってしても、天音の切なさには勝てず。さく裂です。

第3回　テーマ「無機質」



勝者
翡翠
（月姫）

敗者
須磨寺雪緒
（天使のいない12月）

綾波より続く伝統の無機質系。佳作「天使のいない～」では、月姫ブランドには敵わず、か。

第4回　テーマ「お嬢様」



勝者
来栖川綾香
（To Heart）

敗者
来栖川芹香
（To Heart）

初の姉妹対決。コアなファンを抱える妹綾香優位との予測どおりの結果に。

第5回　テーマ「ボーイッシュ」



勝者
衛
（シスター・プリンセス）

敗者
春日野さくら
（ストリートファイターZERO2）

4連勝の王者緒方がさくら変化球で勝負も、箭本シスプリ打法で見事ホームラン。

第6回　テーマ「メイド」



勝者
マルチ
（トゥルーラブストーリー2）

敗者
マリアン
（機械仕掛けのマリアン）

メイド対決は奇しくもロボ対決と相成った。戦う前から結果の見えるある意味反則勝負。

第7回　テーマ「天然ボケ」



勝者
古式ゆかり（ときめきメモリアル～forever with you～）

敗者
ミルフィーユ・桜葉（GALAXY ANGEL Etarnal Lovers）

超強力対決となった第7回。これが伝統の力なのか、元祖ギャルゲーキャラに軍配。

第8回　テーマ「戦う女の子」



勝者
永田翔子
（キャプテン・ラヴ）

敗者
彩女
（天誅 参）

「美少女ゲーム」の看板が怪しくなってきた第8回。もう少し考えて選んでくれ……。

第9回　テーマ「魔女っ子」



勝者
サージュ（ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～）

敗者
レン
（歌月十夜）

最も意外な決着。絶大な人気を誇る月姫勢レンが、なつかしのBB勢サージュに敗れる。

血風録第1回 タイトル『シャッフル！ オン・ザ・ステージ』



勝者
芙蓉楓

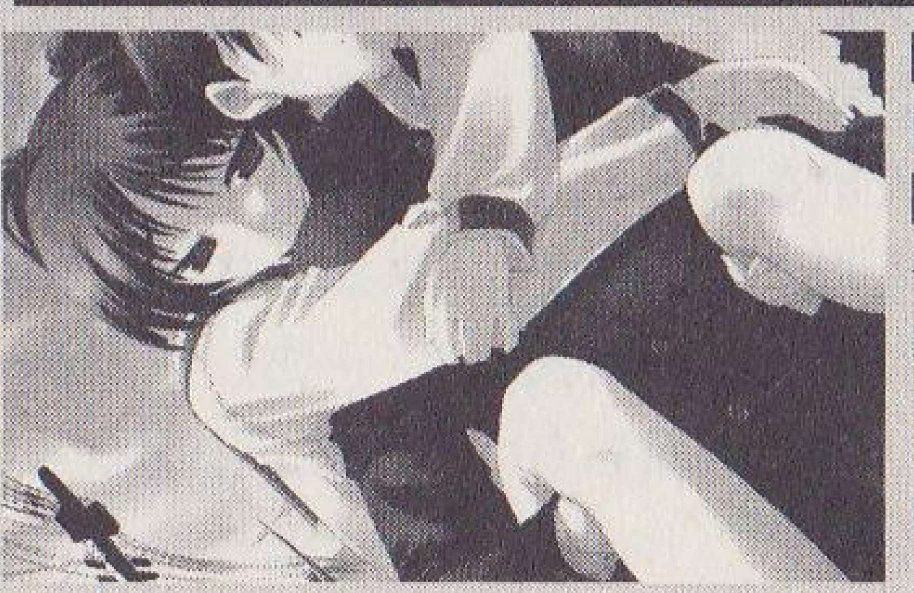
敗者
ネリネ

同一タイトルキャラ対決に模様替え。勝者は楓。なんだかんだいって幼なじみは強い!

ライター別勝敗表

緒方カズキ………4勝	天野譲二…………3勝
箭本進一…………2勝	橋本和明…………1勝
大杉仁……………1勝	
緑丸………………0勝	midiはらふじ……0勝
多根清史…………0勝	宗川聡一郎………0勝

血風録第2回 タイトル『To Heart2』



勝者
向坂環

敗者
小牧愛佳

現在最強同士の戦いも、自力に勝るタマ姉の完勝。投票コメントは熱いものばかり!

ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う!

ただいま営業中 第8回

オールドゲームの存在価値とは？

written by 鴫原盛之

発売されてから5年も10年も経過したオールドゲームが、町のゲームセンターでいまだに現役として活躍している光景を今でも時々見かけます。一見すると時代に逆行した商売のように思えますが、それでも古い機械を置いてあるのは一体なぜなのでしょうか？

今なお多くのお店でオールドゲームが活躍中!

駅前の繁華街にあるお店をのぞいてみると、「テトリス」や「上海」などをはじめとする定番のパズルゲームやマージャン、クイズなどの比較的古い作品がいまだに稼働しているのをよく見かけます。これは平日の昼間でもサラリーマン・社会人の来客が見込めるため、彼らが待ち合わせなどのちょっとした空き時間に手軽に遊べるゲームをよく利用してくれるからなのです。

また、人気のある新作ゲームが混雑していて順番がなかなか回ってこない間の時間つぶしにプレイしてもらえることもよくあります。「ただボーッと立ったままではヒマだから、お目当てのゲームが空くまで別のゲームを遊んでいようかな……」などと考えてついつい100円玉を投入してしまった、そんな経験のある人は読者のみなさんの中にも少なからずいることでしょう。

たとえ一日中コンスタントに稼ぎ続けるような人気はなくても、オールドゲームを置いておく理由は立派に存在するわけですね。

PSE法は多くのお店の死活問題!?

ご存知の方も多いと思いますが、2001年に施行された電気用品安全法（通称：ＰＳＥ法）の猶予期間が今年の3月で終了したため、これからはＡＣアダプタを内蔵するほとんどの中古機械を無断で売買することができなくなってしまいました。業務用、家庭用を問わず、ゲーム機ももちろんこの規制の対象です。

所定の検査に合格すれば引き続き中古ゲーム機を売買することはできますが、そのための手間やコストが当然発生しますので、今後も従来どおりのビジネスが成り立つかどうかはまだ未知数です。万が一、中古の売買は採算が合わないから、とオペレーター（仕入れ業者）が商売をやめてしまった場合は、今までのゲームセンタービジネスを根底から覆してしまうことになるかもしれません。



特に個人で経営している小さなお店では大きな影響を受けることでしょう。価格の大小にかかわらず、不要になった機械をオペレーターに売ることができなくなったら、今まで以上に資金繰りが苦しくなるものと思われます。さらに大型の専用筐体を使用する高価なゲーム機は、オペレーターまたはメーカーからのレンタルでのみの稼働となり、長期間稼働させると結果的に機械の販売価格よりも多くのお金を払わされるケースが出てこないとも限りません。

一方、プレイヤーの立場から考えると、昔懐かしいオールドゲームで遊べる機会が今までにないスピードでどんどん失われることになるでしょう。そして、これからゲームセンターに通い出そうかという若い世代に対しても、往年の名作ゲームに触れるチャンスがなくなればその分だけゲーム（またはお店）の魅力に触れられるチャンスをみすみす逃してしまうことにもなりかねません。

「昔あったあのゲームはここが面白いんだよ」とか、「このゲームの裏技を教えてあげよう!」などというように、世代を超えてオールドゲームに親しむことができなくなってしまったら、ゲームセンターの社交場としての存在価値をも下げてしまうように筆者は思えてなりません。

☆

故障の発生頻度が高いなど、なにかと運営に手間がかかることが多いオールドゲームですが、それでもプレイヤーのニーズがあればぜひとも稼働させたい、と多くのお店では考えていると思います。このPSE法により、現場で具体的にどのような影響が出ているのかは、また別の機会にお伝えできればと思っております。

それでは、今回はここまで。またのご来店をお待ちしております!

今回のテーマは国内・国外のARGとインタラクティブ・ライブ！

代替現実ゲーム（Alternate Reality Game）の未来

「代替現実ゲーム」（ALTERNATE REALITY GAME）とは？

「ARG」と略して呼ばれることもある「代替現実ゲーム」――これはARGを初めて日本に紹介した「Hotwired Japan」（http://hotwired.goo.ne.jp/）による「Alternate Reality Game（もしくはGaming）」の日本語訳だ。

注目の『Perplex City』の米英同時ライブイベントも盛況のうちに閉幕し、ますます活況を呈する海外ARGシーン。それらの最新トピックを中心に最新ニュースをお届けする。

今年で20周年のSXSW2006キーワードは「インタラクティブ」

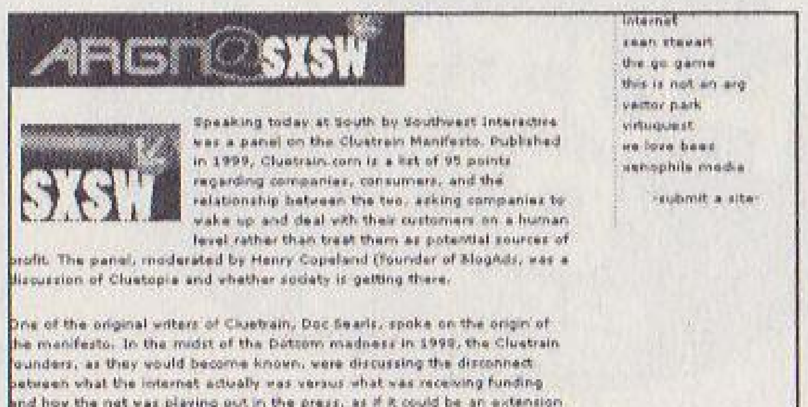
text by がすけつ

新たなエンターテイメントジャンルを確立できるか

今年で20周年を迎える音楽産業見本市「SXSW（サウス・バイ・サウスウェスト）」――日本語に訳すと「南南西に進路を取れ」――は、年を重ねるにつれ規模を増し、今ではフランス・カンヌの「MIDEM」、ドイツ・ベルリンの「POPKOMM」と並び賞される世界3大エンターテイメント見本市へと成長した。

この「SXSW」が、いま最も力を注いでいるのが「フィルム・インタラクティブ」部門だ。一昨年から立ち上がったこの部門も、180本を越える作品群、8000人を超える関係者（昨年実績）を集めるほどの注目の的。そして、今年は米ARGN・COMがその特集記事を取り上げている――そう、欧米のエンターテイメント見本市やカンファレンスにおいては、ARGがデベロッパー、ユーザー共に相互に興味のある一分野としてとらえられ始めているのだ。

今回取り上げている平沢進氏の「インタラクティブ・ライブ」をはじめ、日本でもそうした文化への注目が着実に高まっている。



ARGN. COMにもSXSWのロゴが目立つ。注目の証しだ



SXSWの公式サイト。今年は3月10～19日に行われた

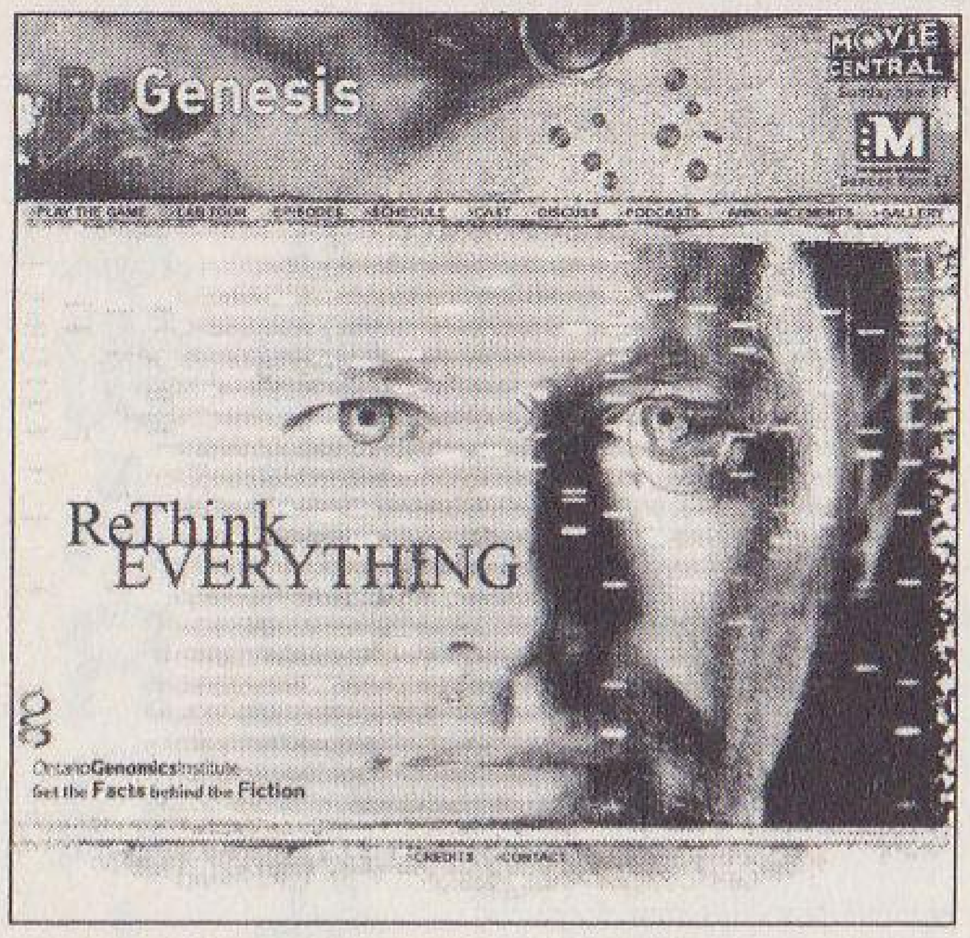
今、気になる3つのARGをチェック!!

現在アメリカで進行中の3つのARGをチェック。カーテン（現実世界と代替現実世界を隔絶する存在）に空けられた「ラビットホール」を潜る気になるかどうかはキミ次第だ。

ReGenesis Season Two

サンドストーム博士は、世界を破滅に導くための細菌兵器の開発を進めている。メインストーリーはCATVムービーセントラルおよびムービーネットワークによって全米に放映されるテレビドラマの形式を取っており、放送と同期してプレイヤーにメールが配信される。プレイヤーはサンドストームの野望を砕くことができるのか……？

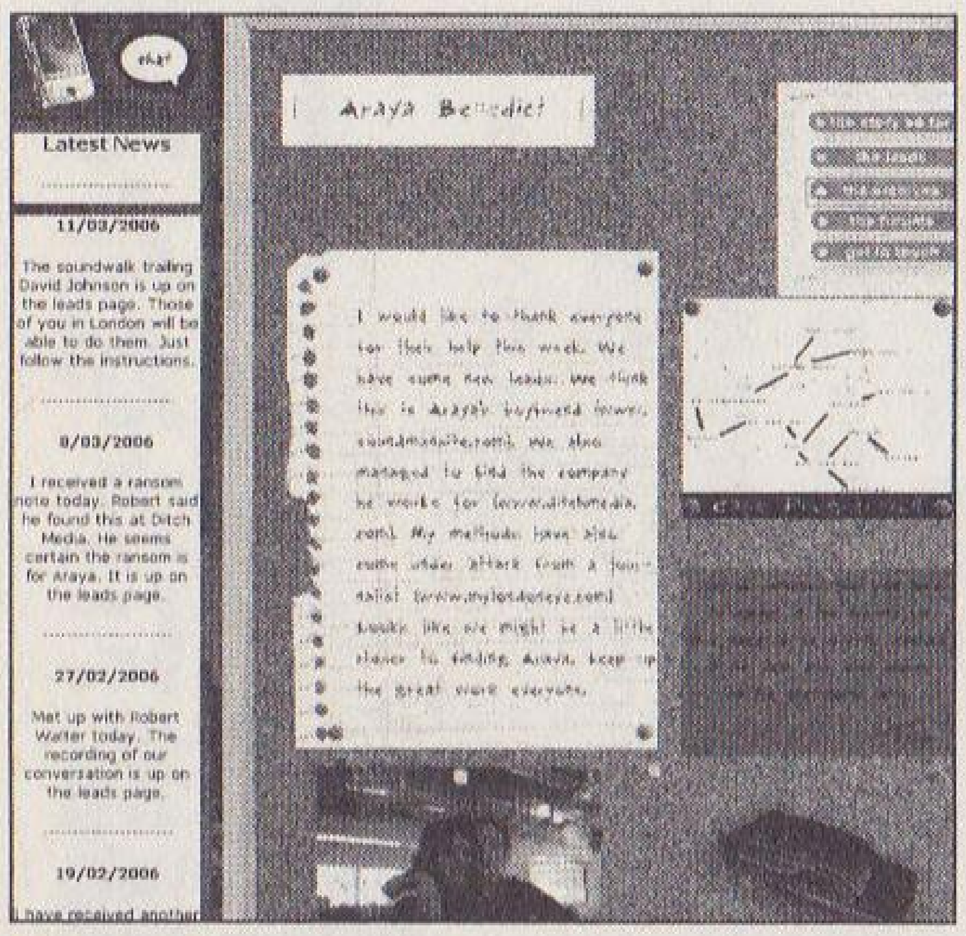
昨年放映されたシリーズの続編。第一話の放映は3月19日（現地時間）週1回放映、全13話を予定。



ReGenesis Season Tow
http://www.regenesistv.com/

Find Araya

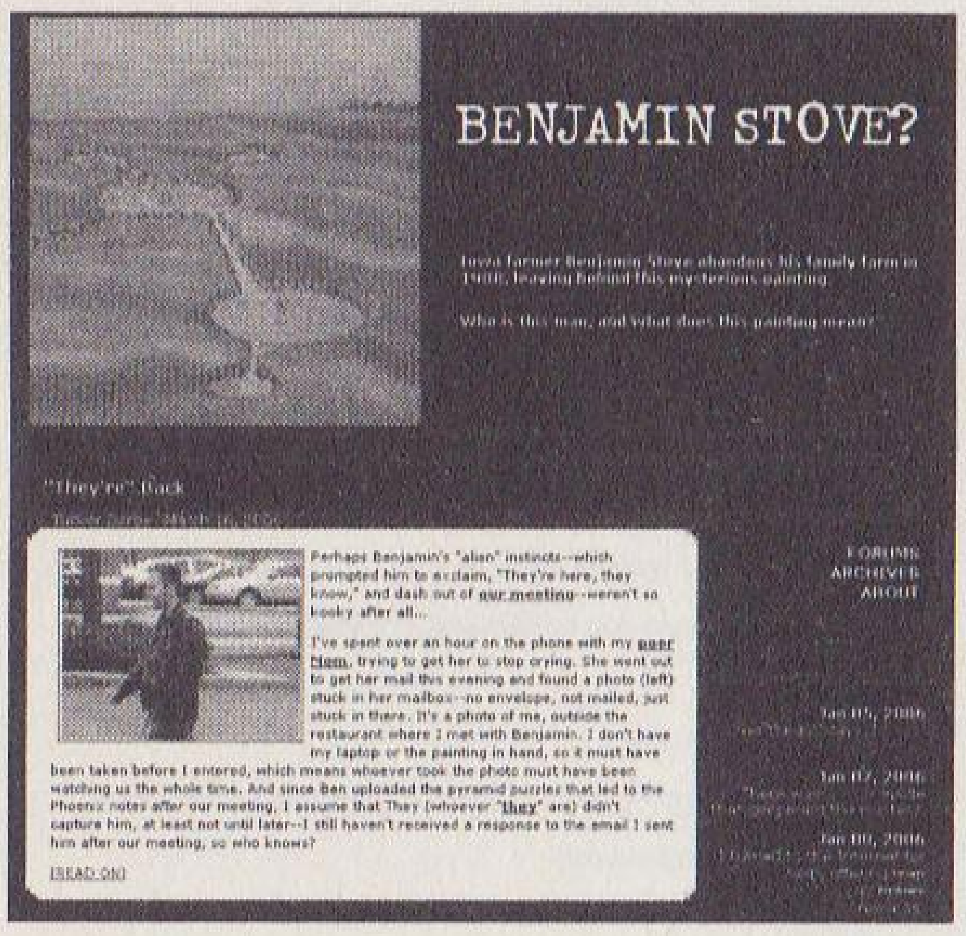
28歳の女性、アラヤ・ベネディクトが謎の失踪を遂げた。彼女の遺留品のPDAのパスワードやメールを解読し、失踪の原因を突き止めてゆくサスペンスARG。数多くの登場人物のプロフィールや証言を手がかりに、ひとつずつ謎を解いてゆくアドベンチャーゲーム形式。ゲーム開始は2005年末。現在7つの謎が暴かれているが、2月10日以降の進展が見られない。現実世界におけるイベントがどこかで発生する前兆かも……？



Find Adaya
http://www.findaraya.com/

WHO IS BENJAMIN STOVE?

まるでUFOが残していったかのような「クロップ・サークル」が描かれた、一枚の額装。それを見つけたタッカー・ダービーは、その絵1枚を残して1988年に失踪したベンジャミン・ストーブの行方に興味を抱く。タッカーの元に集まったプレイヤーたちは、全米を股にかけ情報収集をし、議論を交わし、その果てに「ベンジャミン・ストーブとは一体何者だったのか？」という真実に詰め寄っていく——2006年1月8日スタート。



WHO IS BENJAMIN STOVE?
http://www.whoisbenjaminstove.com/

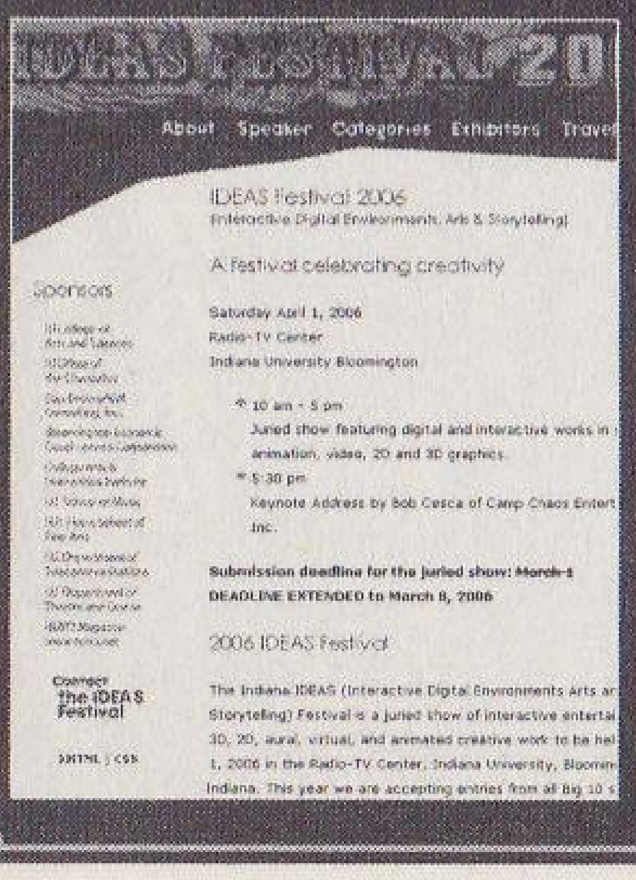
世界最大のARGコミュニティ『ARGN』拾い読み

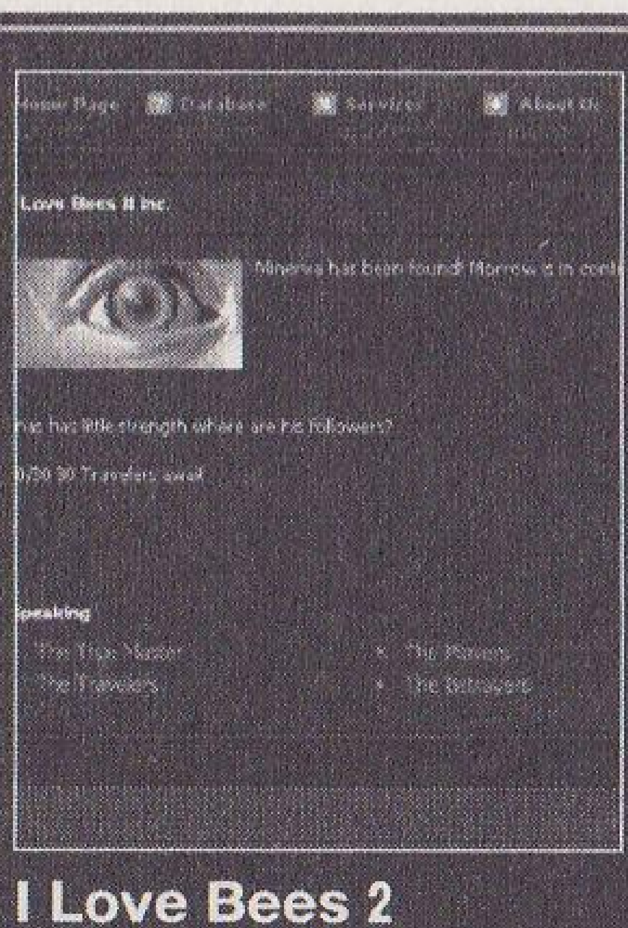
●『PerplexCity』のライブイベントはロンドン、ニューヨーク共に盛況のうちに終了し、参加者にはプライズおよび深刻な新たな謎が与えられたとか。

●「あめちゃん」氏を『あんたがた』に駆り立てた『I LOVE BEES』に続編のウワサ。しかし原作の42Entertainmentによる提供ではなく、どこかのファン集団によるものという話も。

●『IDEAS FESTIVAL2006』なるミニARGが4月1日のイベントに向けて進行中とか。詳細は公式ページにて。

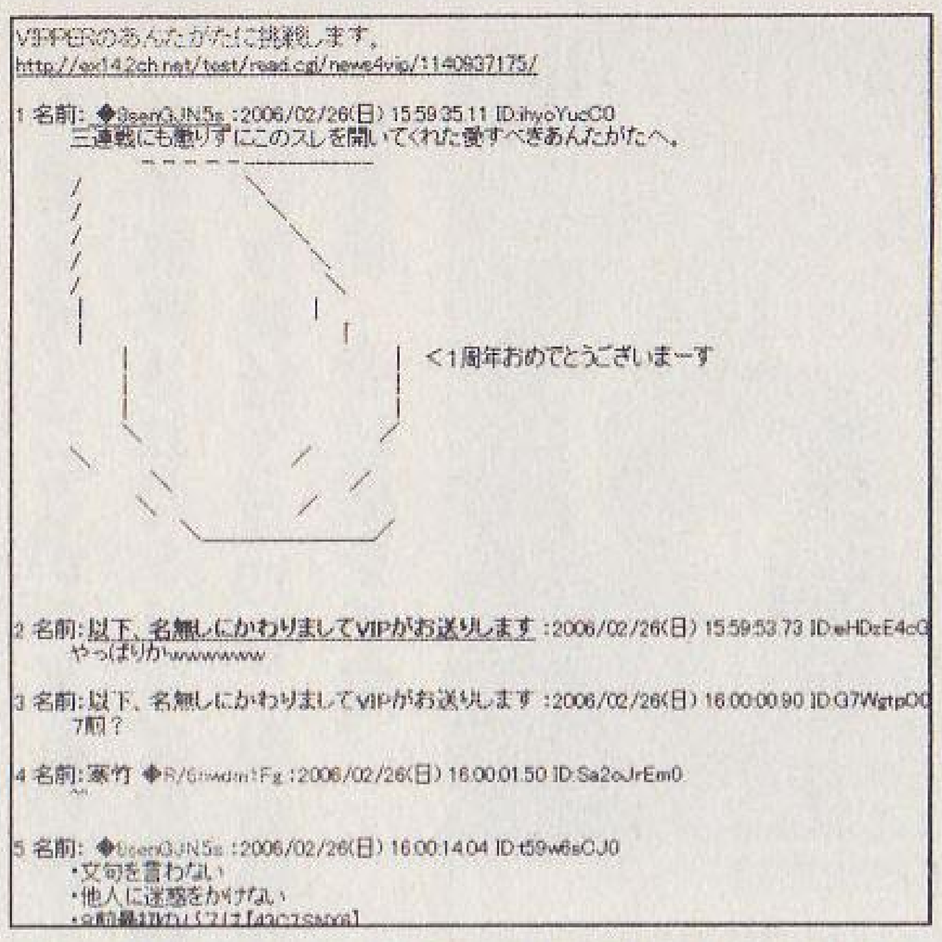
IDEAS FESTIVAL 2006
http://www.ideasfest.org/





I Love Bees 2
http://www.ilovebees2.com/

日本初ARG！『あんたがたに挑戦』第8弾つつがなく終了？



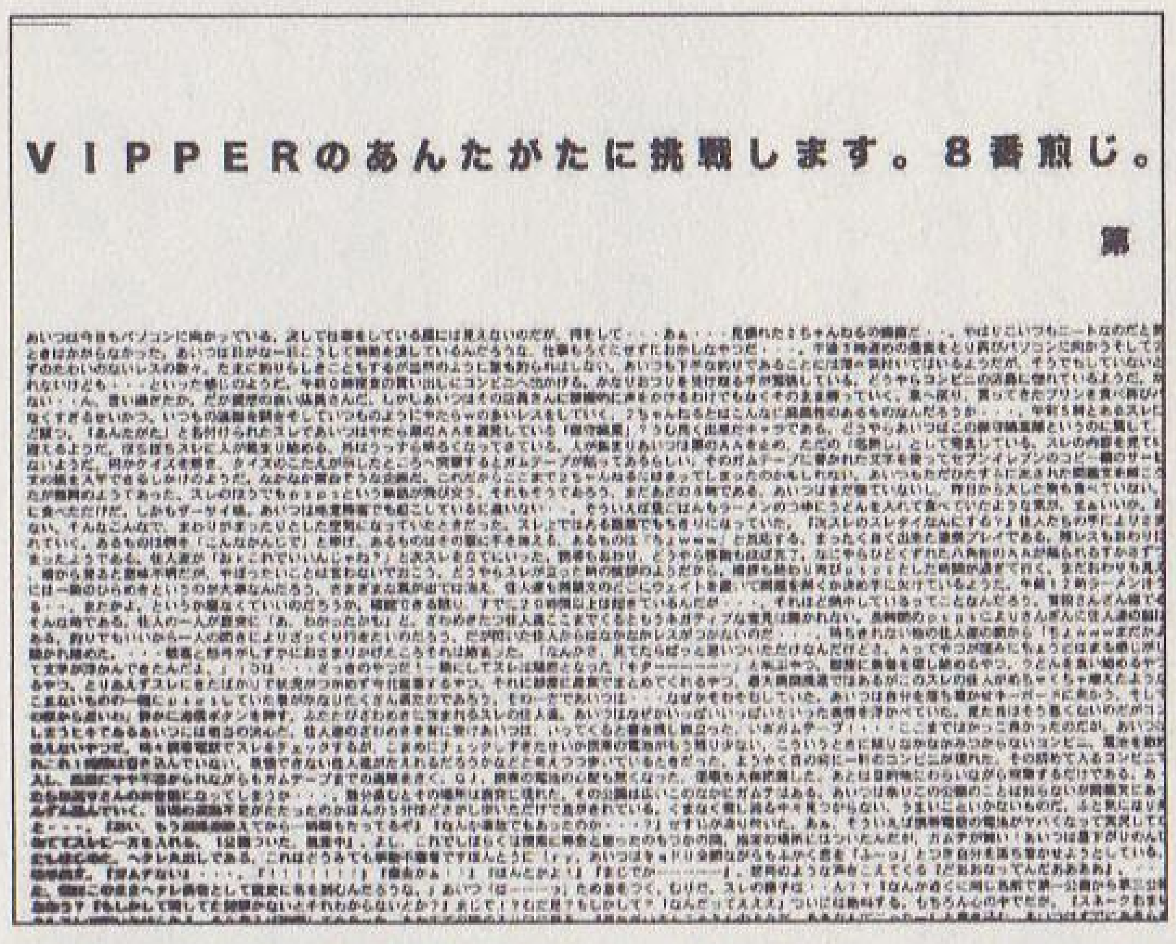
1年前と同じ日付、秒まで同じ時間に投下された第8弾。たった3文字の問題に釣りと疑う住民も

ついに『あんたがた』は『あんたがた』を超えた？

過去2号にわたって紹介してきた『VIPPERのあんたがたに挑戦』（以下、『あんたがた』）が一周年を迎え、これを記念して『あんたがた8』が開催された。

今回のGM連には過去シリーズの中でも最高の完成度と評された第5弾のメインGM、DD++氏をはじめ、歴代のメインGMらが多数参加したこともあって、謎、暗号、仕掛けともに過去最大規模のものとなった。

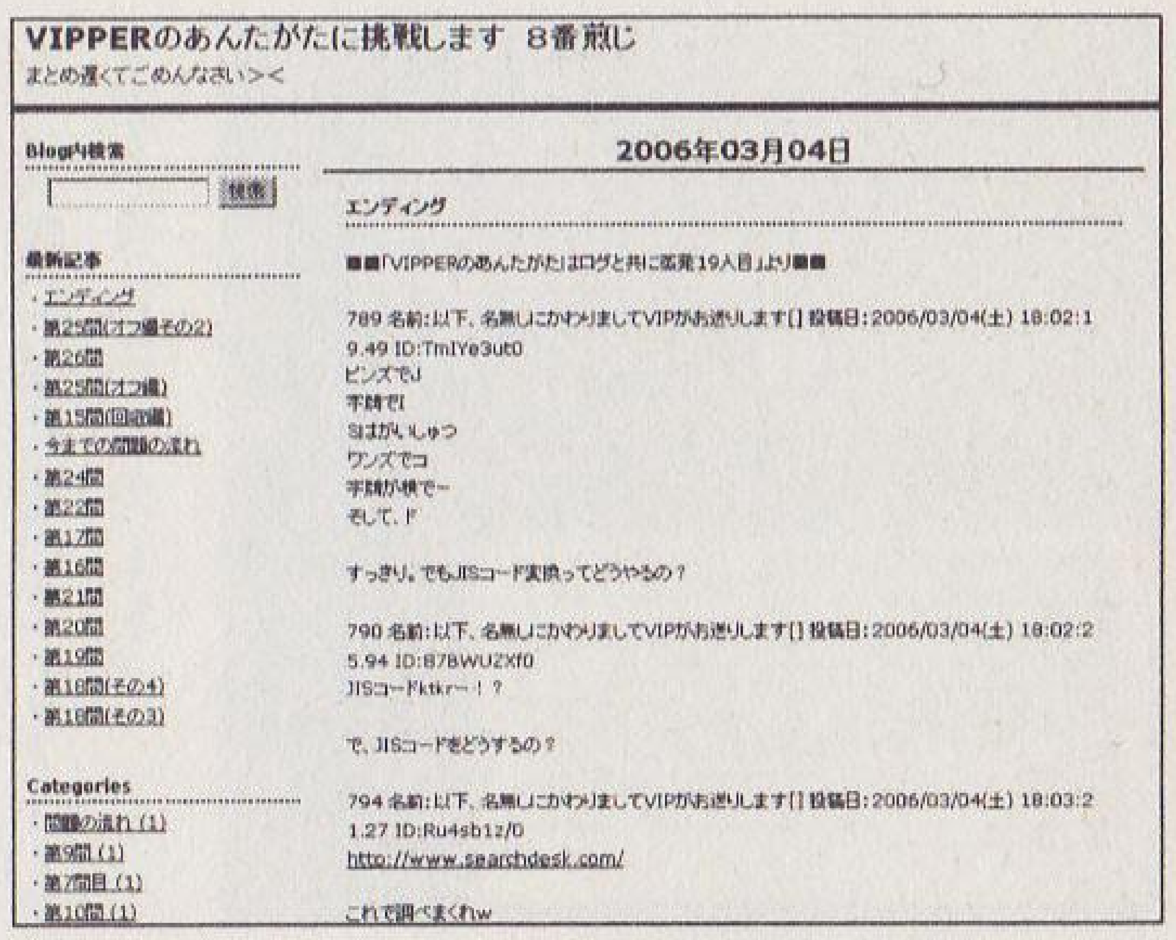
第一問は、ちょうど1年前、初代『あんたがた』のスレッドが立てられたのと同じ日付、同じ時間に投下された。問題文は「第一問」というたったの3文字。歴代あんたがたの中でも最短と思われるこの問題文は、これまでの『あんたがた』シリーズの1問目でガムテープが貼られていた場所すべてを回れ、という意味だった。



逆に過去最長の文字量となった18問目。史上最大の縦読み・斜め読みは、文章としても読み応えが

全国に散らばった細切れのパスワードが集まっていくにつれ、開催に気づいた熱心なファンたちもスレッドに集まってくる。そこに提示された第二問「組体操」……GMの示したお題に従って組体操を作り、それをデジカメで撮影してアップ。以降「謎」を超えた課題の提示が続き、問題を重ねるごとにその規模が膨らんでいく。

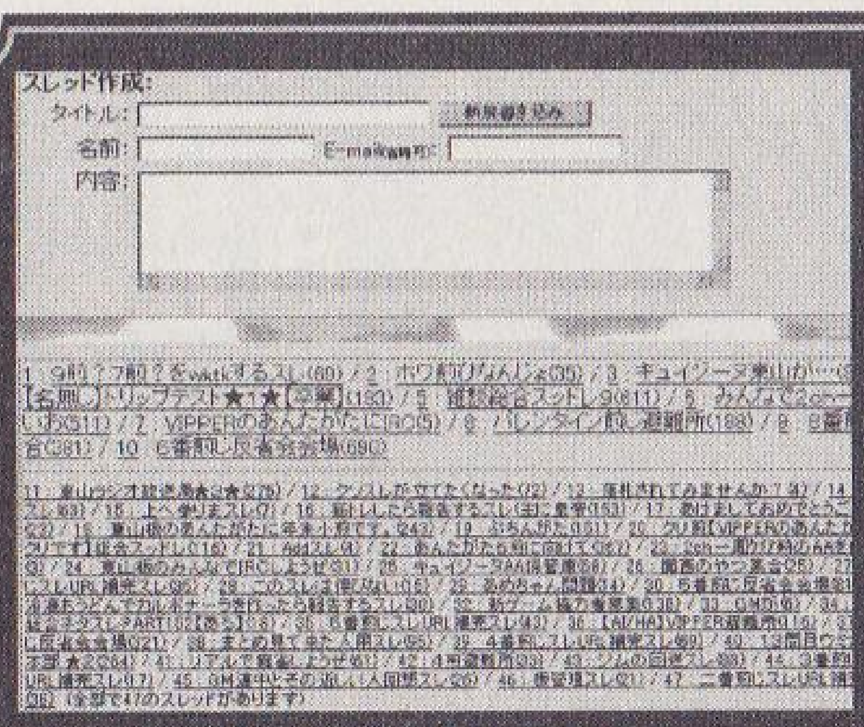
第8弾の企画は、昨年末に開催された『年末小煎』の後で、主要GMらによって基礎が練られた。『ホワイトデー煎』も終了した今、今度は第九弾が、謎の人物「九龍」氏により企画されているらしい。開催時期はいつになる……？



8番煎じまとめサイト。その他の情報はキュイジーヌ板へ。
http://blog.livedoor.jp/antagata8/

ひとりでもできる！『あんたがた小煎』

『あんたがた』ファンが増え続ける一方で、新しいシリーズが生まれるたびに過去GMの姿がよぎり、馴れ合い的な空気を好まぬ人からは疎まれつつある状況が生まれている。その一方で、3月に行われた『山手煎』や『ホワイトデー煎』は、たったひとりのGMがほとんどすべてのガムテープを貼ってのけるという偉業を達成してもいる。『あんたがた』が、いま本当に欲しているのは、今まで『あんたがた』に触れたことのない、まったく新しいGM連なのかもしれない。初代「あめちゃん」氏は、たったひとりですべての謎を作り上げ、全国の知人を頼ってガムテープを張ったという。過去のまとめサイトを読み込んで、それらを超える『あんたがた』を作り上げるGMとなりうるのは、もしかしたらあなたかも……。



キュイジーヌ東山板
すべてのあんたがたが集う休憩所。まとめサイトや過去ログの検索もここで。
http://jbbs.livedoor.jp/computer/19953/

日本におけるARG成功のカギを握る!? 「インタラクティブ・ライブ」とは?

text by 編集部

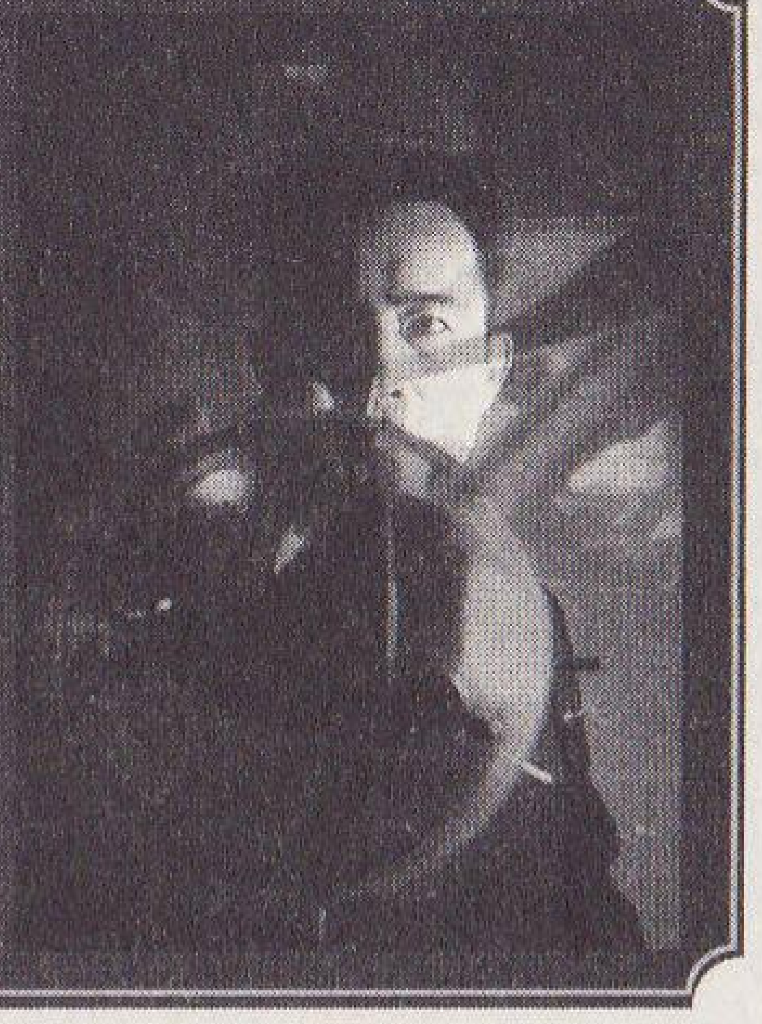
音楽・ゲーム両方の要素を持つライブ形態

1月号で『ARG』に近いもののひとつとして挙げた、ミュージシャン平沢進氏による「インタラクティブ・ライブ」。これは1994年に平沢氏が始めた世界初のライブ形態で、「ロールプレイングゲーム・コンサート」とも称されるほど、ゲーム的要素が強いのが特徴だ。「第5回文化庁メディア芸術祭・審査員推薦作品」に選出され、「デジタルコンテンツグランプリ・エンターテイメント部門」の「最優秀賞」と、最高賞にあたる「経済産業大臣賞」を受賞しており、各方面から注目を集めている。

ライブ中、平沢氏の立つステージと観客席の間には半透明のスクリーンが用意され、そこにアニメーションやビデオ映像による物語が表示される。平沢氏はその物語の主人公となり、度々出現する選択肢の決定を観客に求める。観客は自分が選んだ選択肢のコール要求がかかったら、声援、拍手、時にはカメラのフラッシュなどで応え、反応が大きかったほうが選択されるという仕組みになっている。スクリーンに表示される物語はマルチエンディングなのだが、その行方は観客が握っているというわけだ。

次号では、この「インタラクティブ・ライブ」のライブレポ、および平沢進氏へのインタビューを行う予定である。お楽しみに!

創始者・平沢進氏 Profile



バンド「P-MODEL」のリーダー。1989年ソロ活動も開始。1994年からは自ら考案した「インタラクティブ・ライブ」をスタート。1997年には原作者からのラブコールにより、アニメ「剣風伝奇ベルセルク」のサントラおよび劇中歌を担当。また、ゲームソフト『ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章』のサントラも担当した。2002年公開のアニメ「千年女優」の音楽全般も氏の手によるものである。



観客席から見たステージの様子。まるでスクリーンに表示される物語の世界に平沢氏が存在しているかのようだ



ライブ中は何度も選択肢が出現。観客の反応によりどの選択肢を選ぶか決まり、それが物語のエンディングにも影響する

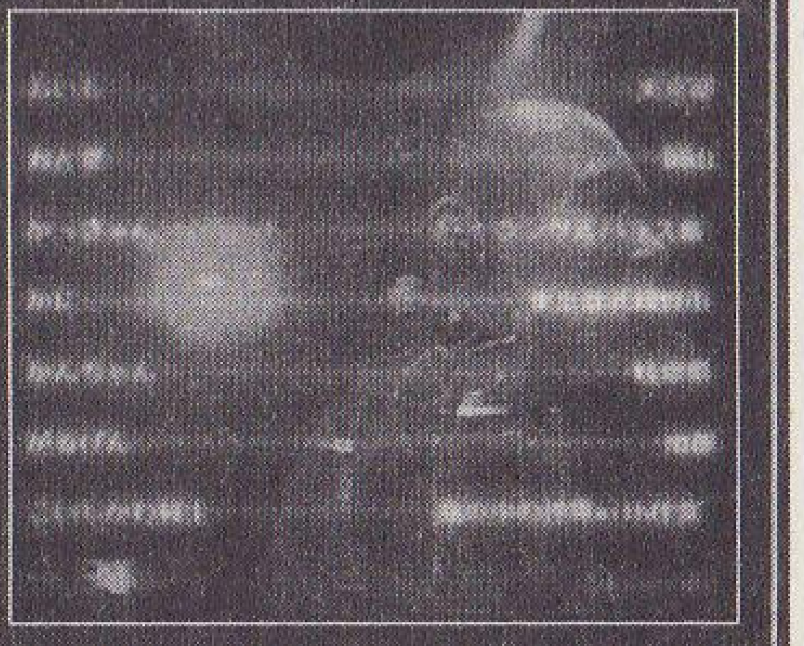
必見! 次回は5月に開催!!

アルバム「白虎夜」に次回ライブのヒントが!?



INTERACTIVE LIVE SHOW 2006「LIVE 白虎野」
5/1(月)
会場:なんばHatch
5/3(水)・4日(木)
会場:日本青年館
詳細は
http://www.chaosunion.com/teslakite/newrelease/index.html
にて。

ネット経由の参加も



前回は会場外にいるファンが、ネットを通じてストーリーに参加することもできた

協力:ケイオスユニオン http://www.chaosunion.com/

卯月鮎のゲームな読書

第2回

召喚を読む

すべての物語には元ネタありき。第2回は「召喚」。あの有名な幻獣も、実は名前を拝借しただけだったり、なつかしのゲームタイトルが、実は有名な魔術書だったり。知っていそうで知らないこと、まとめて読んでみましょう。



異界の扉を抜けて何が現れるのか

ゲームの中で〝召喚〟といえば、『女神転生』などに見られる悪魔召喚と、『FF』に代表される幻獣召喚の2種に分かれるが、やはり、派手な演出で戦闘を彩る後者の印象が強いだろう。『FF』が召喚魔法を導入したのはかなり早い段階の90年『Ⅲ』から。幻獣を呼び出すジョブ「幻術士」「魔界幻士」は「風水師」や「忍者」と並び人気が高かった。召喚魔法は『FF』によって一般に定着したと言っても過言ではない。幻獣の解釈が独特なのも『FF』流。本来、バハムートは聖書の「ヨブ記」で語られる牛やカバのような巨大獣ベヒモスのアラビア語読みだが、『FF』ではこの二者を別物とし、バハムートは竜の姿で描かれる（同じものでも語感によってイメージは変わる。バルキリーとワルキューレがいい例。ちなみにバハムートは『FFⅠ』からすでに竜の王として登場する）。

この召喚魔法をゲームではなく小説で楽しむなら次の2冊はどうだろうか。まずはポスト『ハリポタ』を狙うジョナサン・ストラウドの魔法ファンタジー『バーティミアス　サマルカンドの秘宝』（03年、理論社）。実は海外で召喚といえば、悪魔召喚を指す場合が多い。タイトルのバーティミアスも、召喚された悪魔の名前だ。

――魔法使いたちが国を動かす現代のロンドン。5010歳の中級魔神（ジン）バーティミアスを召喚したのは、12歳の魔法少年のナサニエル。自分をバカにした魔法使いに復讐するため秘宝を盗めと命令するが……。

スリリングな魔法バトルに、人間くさい悪魔バーティミアスと生意気なナサニエルの軽快なかけ合いが絡み合い、分厚いがすらりと読めてしまう。今年、ハリウッドで映画化も予定されている。はたして『ハリポタ』を越えるか？

もう1冊は、05年に数々の新人賞を同時受賞し、出版界をあっと言わせた十代作家、日日日（あきら）の第8回角川学園小説大賞・優秀賞『アンダカの怪造学Ⅰ』（05年、角川スニーカー文庫）。こちらは幻獣を呼び出すパターンだ。

――「いつか、人間と怪造生物が一緒に暮らせる世界をつくるん

ですッ！」。異世界から生物を召喚する怪造学を学ぶ高校に入学した少女・伊依。強烈な個性を放つ生徒と教師ばかりの学園で希望に燃える伊依だったが、あるときとんでもない事件が起こる……。

いわゆるライトノベルではあるが、独特の言語センスが光り、〝若き才能〟を感じさせる1冊だ。

召喚魔法といえば、その道に詳しい作家・朝松健も押さえておきたい。『魔犬召喚』（02年、ハルキ・ホラー文庫）はオカルト色濃厚な魔術ホラー。ダーク系が好きならぜひ。

たどり着くひとりの男 その名は……

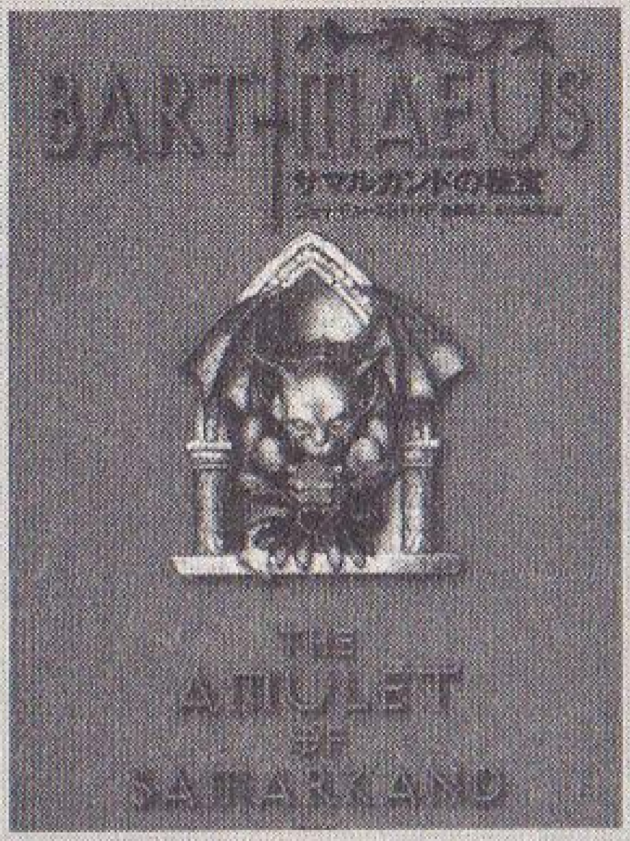
さて、召喚魔法の原点をたどると、ひとりの人物に行き着く。聖書にも登場する古代イスラエルの王ソロモン。ソロモンは、偉大な王であると同時に魔術師でもあり、魔神を自由に使役したという伝説を残す。アラビア世界でもその魔力は有名で『アラビアンナイト』の1話目はソロモンによってビンに封印された魔神の話だ。しかも、ソロモンはあらゆる動物や魚、植物の話を理解できる指輪を持っていたとされる。思えば、ソロモンはRPGの召喚魔法の〝何かを呼び出す力〟と〝獣を使う〟、どちらの特性も備えている。

そのソロモンが書いたという触れ込みの魔術書が『ソロモンの鍵』と『ソロモンの小鍵（レメゲトン）』（『ダ・ヴィンチ・コード』のダン・ブラウンの新作タイトルも『ソロモンの鍵』だそうだ。テクモのパズルゲームが真っ先に浮かぶのはゲームファンの悲しいさが？）。悪魔を召喚する方法を解説するこうした魔術書は「グリモワール」と呼ばれ、中世から近代にかけてのヨーロッパでひそかに広まっていった。現在、完訳は存在しないが、『魔導書 ソロモン王の鍵 護符魔術と72人の悪魔召喚術』（91年、二見書房）が、その概要を伝える。人を透明にするバエルや去った者を呼び戻すアガレスといった72人の悪魔を呼び出す解説本。なんと儀式用の魔法円シートも付いている。本当に呼べても責任は取れません。

最後は古典ファンタジー、パトリシア・A・マキリップの世界幻想文学大賞受賞作『妖女サイベルの呼び声』（79年、ハヤカワ文庫FT）で締めよう。荒野で幻獣たちに囲まれて孤独に暮らす、美しく冷たい魔女サイベルの心の変化を描く。個人的に気に入っていて、忘れられてほしくない名作。翻訳文体が苦手なら、『陰陽師』の岡野玲子によって『コーリング』のタイトルでマンガ化もされている。

ページをめくった瞬間に、物語の世界に吸い込まれる。実は本こそが、あなたを異世界へ召喚する魔法なのかもしれない。

バーティミアス サマルカンドの秘宝



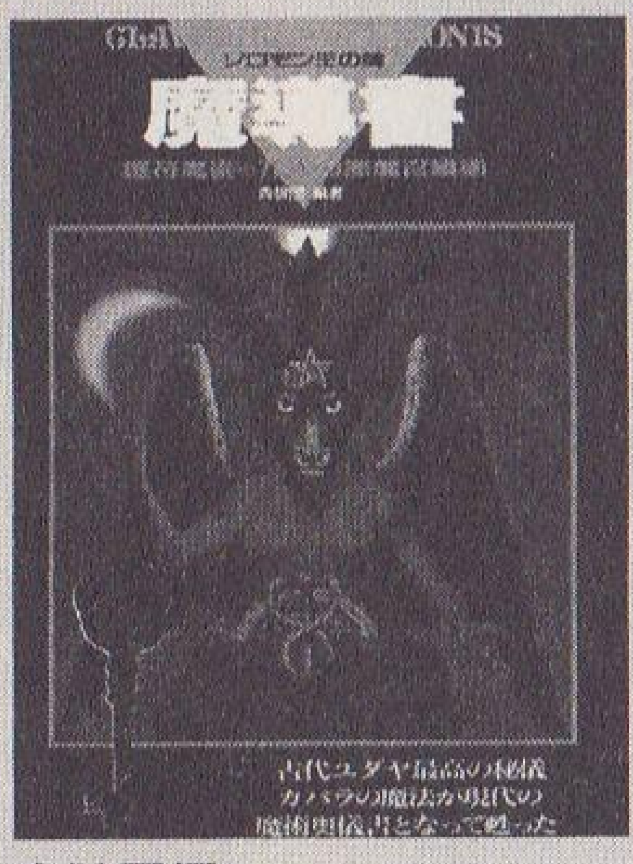
ジョナサン・ストラウド（金原瑞人／松山美保訳）
理論社
2003年 ¥1995

アンダカの怪造学（I） ネームレス・フェニックス



日日日
角川スニーカー文庫
2005年 ¥580

魔導書 ソロモン王の鍵 護符魔術と72人の悪魔召喚術



青狼団編
二見書房
1991年 ¥1890

今号のあとがき

前号から始まったコーナーですが、誌面刷新のため、残念ながら最終回となってしまいました。本好きの私にとっては、書いていて楽しいコーナーだったんですが……。またいつかお会いしましょう。

ゲームメディア時評

1月21日
〜
3月15日

名作ゲーム機が産業廃棄物に転落？ 法をめぐる永田町の虚々実々

「有害ゲーム」規制に続きPSE法の嵐がユーザーに苦難を与えている。ゲームを楽しむ、ただそれだけのため立ち上がる時がきたのだ！

ゲーム機に希少性を認めず経済産省の不合理な決定事項

レトロゲームユーザーを危機的状況に追いやっている「電気用品安全法」（以下PSE法）。2月下旬以降、大手メディアがこの問題を取り上げはじめたことで、反対の声が盛り上がっている。こうした中、3月14日になり突然「ビンテージ機器については除外」するというニュースが流れた。経済産業省（以下経産省）が発表した資料では、除外対象となるのは次の要件を満たす機器についてで、特別承認制度を設け、簡単な手続きで売買を可能とする方針だ。

①電気楽器、電子楽器、音響機器、写真焼付器、写真引伸機、写真引伸用ランプハウス又は映写機のいずれかであること。

②既に生産が終了しており、他の電気用品により代替することができないものであって、かつ、希少価値が高いと認められるものであること。

③旧法（電気用品取締法）に基づく表示等があるものであること。

④当該電気用品の取扱いに慣れた者に対して国内で販売するものであること。

ご覧のようにゲーム機については対象外。ゲーム機にも入手困難な希少価値の高いものが存在するのは、明らかだ。にもかかわらずゲーム機について一切触れられていない理由を、経済産業省製品安全課の角井和久課長補佐に尋ねた。

「希少価値が高いかどうかで判断しました。どのくらいの数のゲーム機が製造出荷されているのかはわかりませんが、100万台とはいわないまでも、多くの数が出回っているものに希少価値は認められないと思いますよ」

おそらく調査すらしていないことがミエミエの返答。今回除外した機器について、試験を行うことで「音が壊れてしまうものが……」と話していたので、どうやら楽器については多少調査を行った様子。それでも、この内容では中古楽器等についても対象になるものはごくわずかにすぎない。にもかかわらず、除外品目の追加は「今のところは考えていない」のだ。

では、このような有効性皆無な措置はどのような経緯で決定されたのか？ 除外品目は製品安全課で決定したそうだが、「大臣指示で動いたと考えていただいて構いません」と、上からの命令があったことを示唆。またこの措置と反対運動が盛り上がったことの関連は否定した。

「いろいろ入ってくる情報や意見を受けての対応であり、特定の署名活動などを意識してやっているわけではありません」

この措置に対して、これまでこの問題に取り組んできた「PSE法（電気用品安全法）の改正を求めます。」実行委員会では、即日声明を発表している。

「全電気用品を対象としている当活動趣旨からは、全く納得の行く内容では無く、又「特別認証制度（いわゆるヴィンテージもの関係）」については、認定基準等も明示されていない等多くの疑問点

があり、同対策をPSE法問題の解決策と認める事はできません」（同委員会サイトより）

経産省がもくろむのは反対運動の分断工作か？

この間、PSE法の問題に取り組んできた、川内博史衆議院議員（民主党）はこの文書を「怪文書」と呼んで批判する。

「今回の文書は、経済産業省にとって恥の上塗りをしているようなものです」

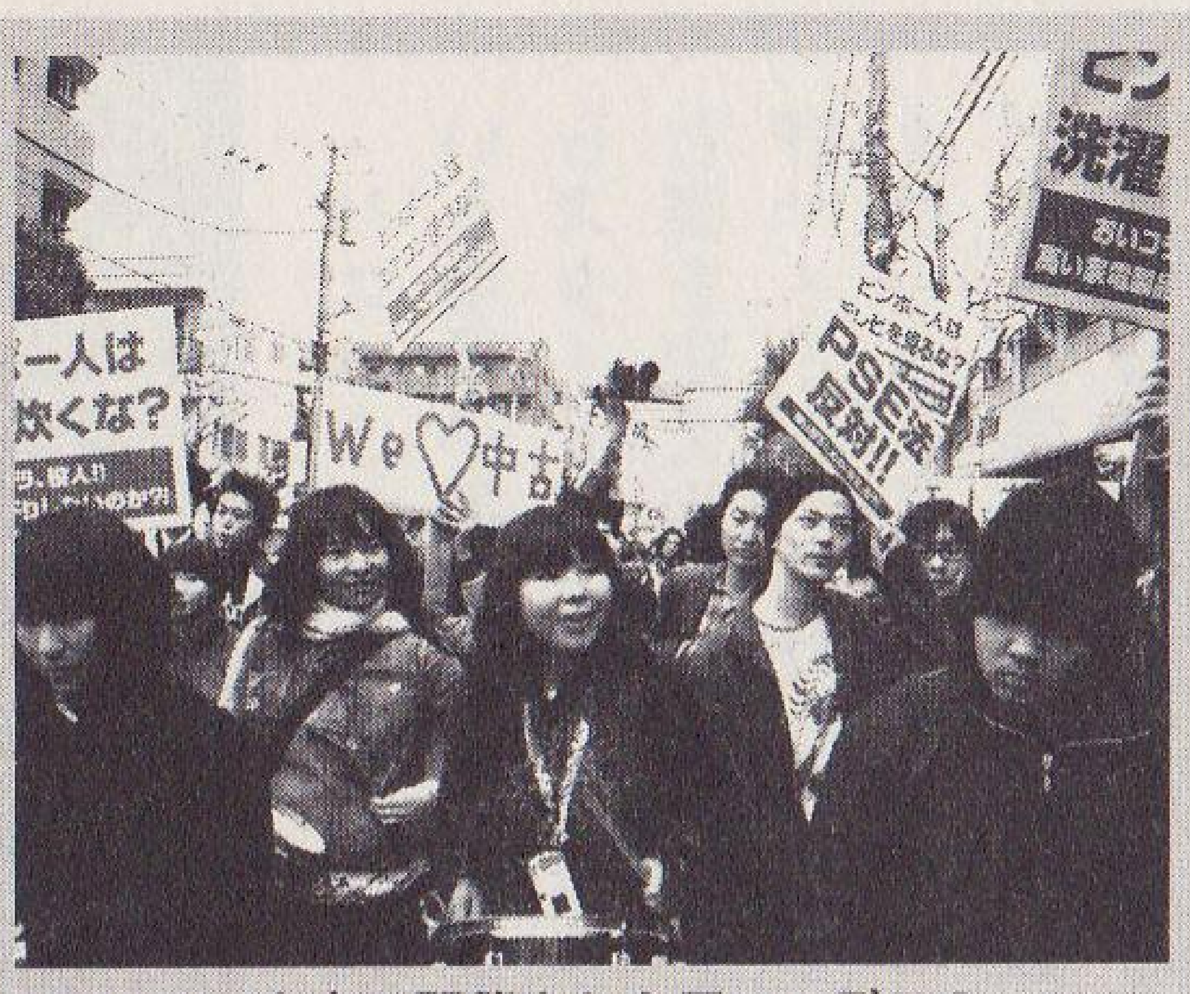
川内議員によればこれまで、批判されてきたPSE法には中古品を対象とする法的根拠がない点が、この文書でもなお改善されていないのだという。

「法的にビンテージ品を除外の根拠はまったくありません。経済産業省製品安全課が法律の運用において〝俺たちはオールマイティなんだ〟だから、〝ビンテージについては除外してやるから有り難く思いなさい〟という内容なのです。（ゲーム機が措置の対象外の点については）希少性を製品安全課が判断してお目こぼしをする法律の運用はあり得ないですよ」

ところが取材時（3月14日）に、「私は孤立している状態ですよ」と漏らしていた川内議員。なんと所属する民主党が、翌15日に開催された「民主党経済産業部門会議」で、経産省もぎりぎりの判断をしたとの評価から、議員立法で対処する方針を取り下げてしまったのだ。こうした動向を見ていると、経産省が〝ビンテージ品除外〟を決めた裏では、音楽愛好家・ゲーム愛好家・リサイクル業者を分断する意図が働いているのではないかとも疑われる。その点を川内議員も「なんらかの意図があると思う」と否定はしない。

「経産省の理論は破たんしている。これからどこまで戦えるかというところです」

と、川内議員はまだまだ、やる気。4月1日からの施行を前に署名・デモと拡大する反対の声、戦いはなおも長引きそうな様相だ（3月15日現在）。



3月18日、東京で開催された反PSEデモの一コマ。ユーザーの声が法律を変えるのか？

経団連までが乗り出した「有害ゲーム」規制の行方

さて、PSE法の陰に隠れる形になってしまっているが、有害ゲーム規制も相変わらず、ユーザーの不安を増大させる動きばかりが目立つ。昨年、レーティングの変更により新たに「18禁」のカテゴリーを設ける方針を発表していた社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）は2月17日、都庁で開かれた第3回「テレビゲームと子供に関する協議会」において、その詳細を明らかにした。報道資料等によれば、全年齢・12才以上・15才以上・17才以上対象・18才以上のみ対象と対象年齢が併記されることになり、現在「18才以上対象」とされているソフトは再審査をソフトメーカーに求める方針だ。昨年、CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）武藤春光会長は再審査は行わない（行えない）旨の発言をしていたはずだが、この方針変更の理由については引き続き取材で明らかにしたい。また、日本経団連の奥田碩会長は8日の記者会見で、「ゲームソフトで残虐なシーンを見て、社会に適応できなくなったのなら、そのようなソフトをつくるのは問題だ」との認識を示し、ソフト・コンテンツ部会で具体的な対応策を検討していることを明らかにしている。（『東京新聞』2006年3月9日付）

今年に入ってもゲームの有害図書指定を行う地方自治体は増加しており、こちらの動きからもまだまだ、目を離せない。

取材・文　昼間たかし

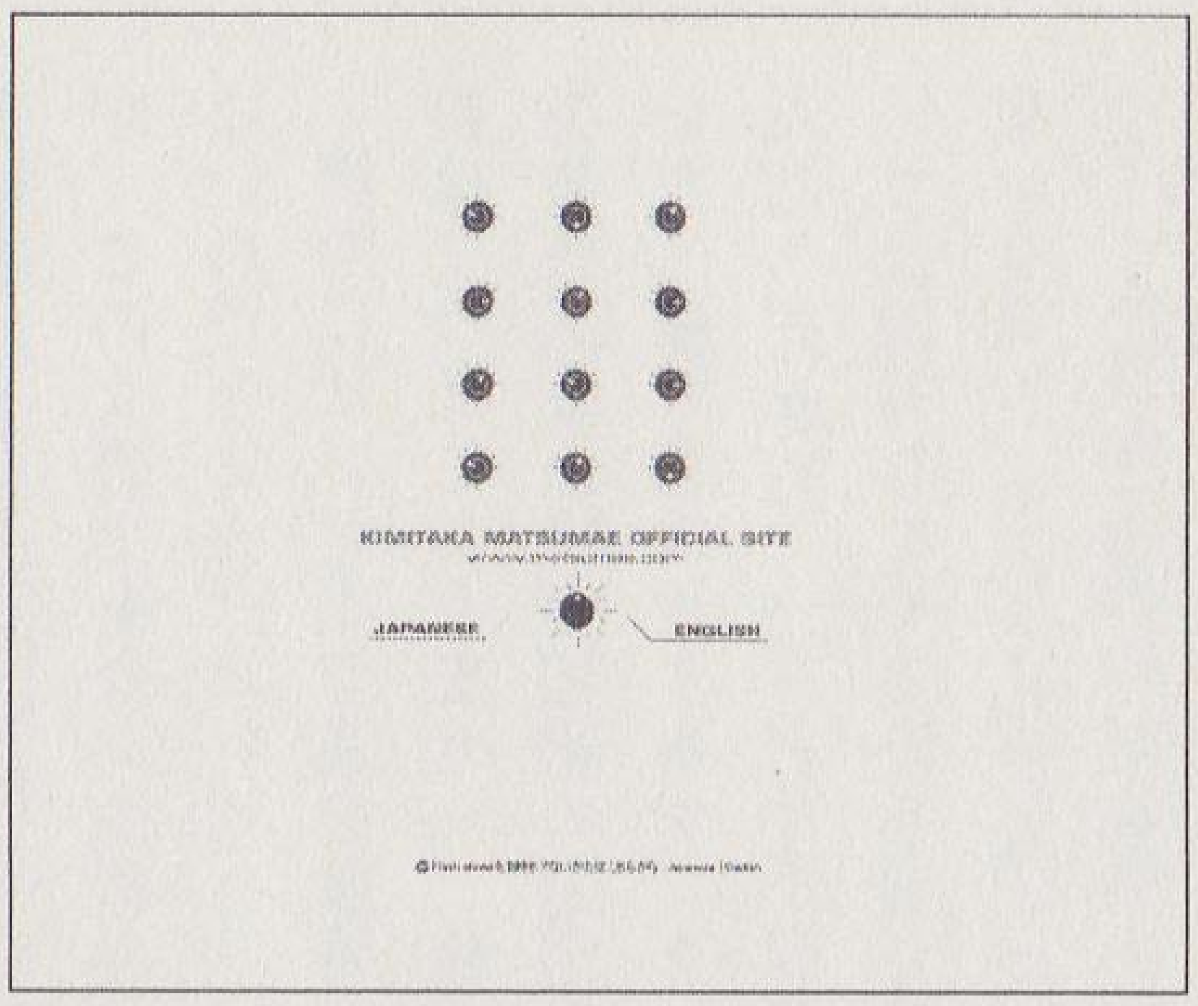
今回のメディア時評（後半）はゲームに絡んだ音楽・演劇ネタをお届け！

リニューアル開始1号前という中途半端なタイミングからスタートし、毎回コロコロと姿を変える当「メディア時評」……の、とりわけ後半ページ。つまりここらへん！どうも毎回「中の人」が変わっているとのウワサがあるそうなんですが、まあそんなことはさておき、今回もまた趣向を変えて、音楽や演劇ネタをお届けしようと思います。といっても、やみくもに紹介するのではなく、やはりメンバーになにかしらゲームに関わっている方がいらっしゃるとかの条件付きです！これでも一応ゲーム雑誌なので。

というわけで、まずは当編集部がなにかとお世話になっているセガ・ミュージックでおなじみ「S・T・BAND」の元メンバー、松前公高氏のライブ情報です。

・4月21日（金）
渋谷　CLUB ASIA P
「Technopolitique06'」
・4月23日（日）
渋谷　LAMAMA
「ジョン・ゾーンズ・コブラ」
・6月2日（金）
初台ドアーズ

また、松前氏が音楽を担当した「クレイアニメ　太鼓の達人」のDVD4本が、4月28日と5月26日の2回に分けて発売されるそうです！　詳しくは公式サイトを。



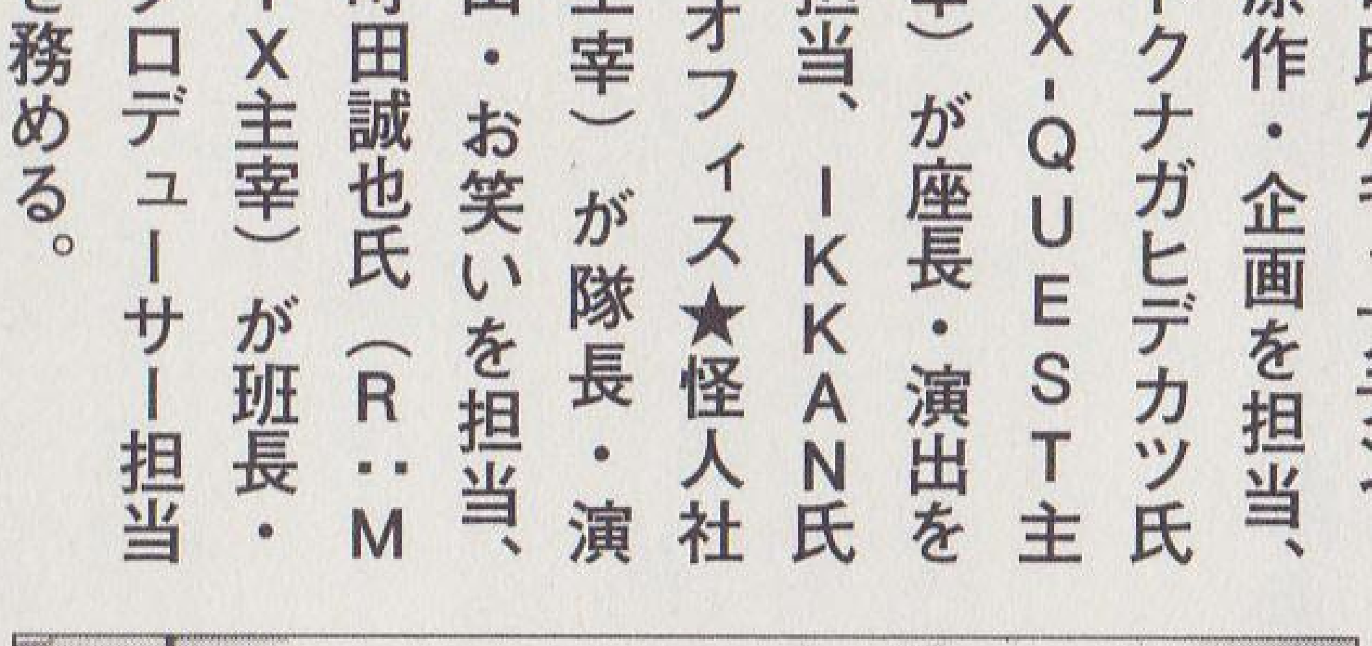
「KIMITAKA MATSUMAE OFFICIAL SITE」
http://www.matsumae.com/

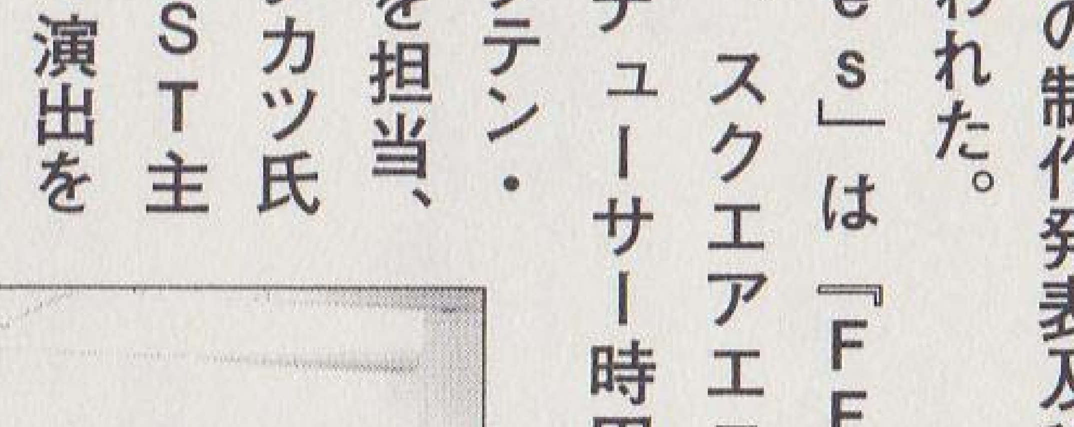
スクウェアエニックスの時田貴司氏が原作・企画を担当!! 演劇ユニット「Pures（ピュアーズ）」が発足！

3月21日、西新宿の「芸能花伝舎」にて演劇ユニット「Pures」の「終わらない僕たちの夜～The spring time of life～」（2006年5月3日（水）～6日（土）、新宿シアターモリエールにて上演）の制作発表及び記者会見が行われた。

「Pures」は『FFⅣ』でおなじみ、スクエアエニックスのプロデューサー時田貴司氏がキャプテン・原作・企画を担当、トクナガヒデカツ氏（X-QUEST主宰）が座長・演出を担当、IKKAN氏（オフィス★怪人社主宰）が隊長・演出・お笑いを担当、町田誠也氏（R：MIX主宰）が班長・プロデューサー担当を務める。

テーマはずばり「気恥かしい純愛」で、これ以上なく甘酸っぱい要素を詰め込んでくる模様。TOPの4人以外の出演者も驚くくらい豪華なので、一度公式サイトで確認してみて欲しい。





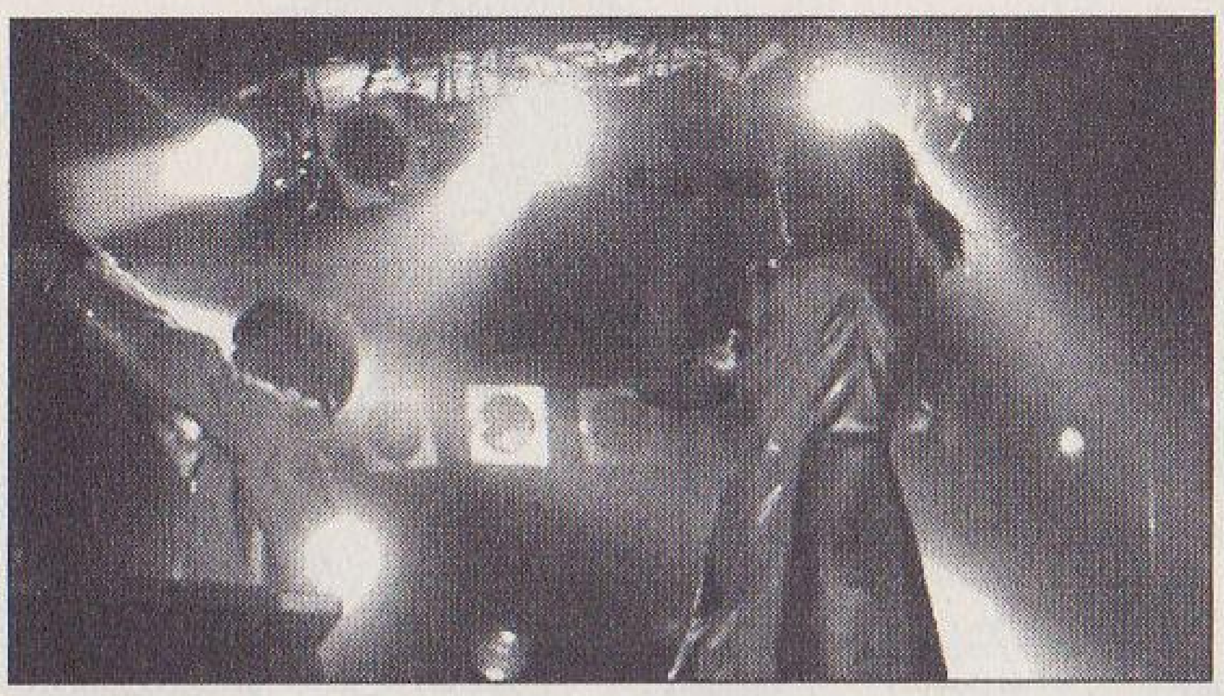
「Pures」の公式サイト
http://homepage2.nifty.com/pures/

ゲーマーのテクノ魂をくすぐるライブイベント「電脳マニアックス」とは?

奇数月第3日曜日に池袋「LIVE INN ROSA」で行われているテクノポップイベント「電脳マニアックス!」(以下電マニ)。電マニの主催者であるD'sValentine氏は有名ゲームメーカーの元社員で、そのこともあってかライブ会場には自由に遊べるファミコンが置いてあったり、電脳コスプレアイドルユニット「電マニGIRLS!」が司会を務めるなど、ゲーマーの心をくすぐる要素でいっぱいだ。

去る3月19日に開催された電マニでは、左に挙げた3バンドをはじめ、いくつものバンドや元P-MODELの福間創氏などのDJが会場を沸かしていた。

・電マニを運営する「ART-iSM」の公式サイト http://www.artism.jp/



プラムソニック



ベスパ☆くまメロ



アップルヘッド

「ゲーム批評」で執筆中のスギヤマ！氏が出演したライブの濃～い面子とは?

3月4日、高円寺ライナーで行われた「DJ夢工場presents 胸騒ぎの放課後 #4」に「GABBA面子」の「1号」としてスギヤマ！氏が出演。共演は川崎ぶら氏と今後弊誌に登場予定(?)のライター安田理央氏によるユニット「リオ・ブラボー」、アコースティックギター2本のみでファミコンミュージックを再現する「ゲ～マ～ズ」etc……。

3/26 ケラ&ザ・シンセサイザーズのライブにも出演!!



ケラ&ザ・シンセサイザーズは次回ライブが決定済み。詳細はP・61にて

協力:ビートサーファーズ



リオ・ブラボー



ゲ～マ～ズ



GABBA面子

読者あっての本ですから

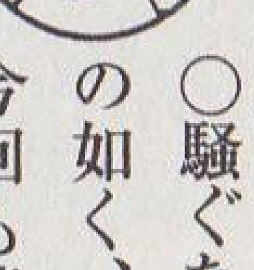


本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

リニューアルにつき大混乱中デス



●兎に角リニューーーーアル！というコトで諸般の事情で凄まじいコトになっておりますギャーーー！



○騒ぐなーーー！マいつもの如く、バタバタしながら今回も皆様のナマ温かい御意見をご紹介しつつ、今回は各方面からリニューアルについて山ほど御意見見戴いちゃってオリマス！

■リニューアルの必要なんてあるのかな……。今のままで十分面白いと思いますが。名越武芸帖が相変わらず面白い。業界の裏話、そして業界の未来まで熱く語ってくれる名越氏にメロメロです。期待しています。

（茨城県　玉魯）

●早速出鼻を挫く貴重な御意見有難う御座います！

■せっかくリニューアルしたのに、2～3号で休刊……なんつーことにならないように。業界のジオンたれ！〃ジーク批評ッ〃

（大阪府　あきろと81）

●うほっスルドイ!!

○オイッッッ!!!

■ゲー批サイトは今後、更新がコンスタントに出来ないならアンケートフォームなど置く必要ないと思います。

（茨城県　がすぱちょ）

■リニューアルするゲーム批評に期待します。ついでにシンエン社を取り上げてください。『ＩＲＩＤＩＯＮ II』『ダンシャク』を作った開発会社です。インタビューをしたらとても面白い記事が書けそうですよ。彼らは日本のゲームの大ファンらしいですから。

（千葉県　のんかべ）

■どういうスタイルになっても「ゲーム批評」である限り私達読者がうなり共感するような批評をヨロシクおねがいします。いろんな意味で楽しみです！

（大阪府　マンヴィキ）

■リニューアル結果がリメイク版ロマサガ並みの神化けであることを祈願して。リメイク「ヴァルケン」化はイヤーン。

（京都府　佐吉）

■ネット全盛のこの時代、批評をすること自体ありようが問われそうですが、どのような『ゲーム批評』があり得るのか楽しみにして

ます。（東京都　田園）

■ピストル大名とかチェルノブとかの変なゲームキャラクターを、クソ真面目かつ徹底的に科学分析するコーナーとか作ってくれたらイイナ。（東京都　ハルタロ）

■リニューアルより、田舎の本屋に一冊も入荷しないことのほうがまずいのでは？（ABC）

○一部、内部告発のような意見もゴザイマスが、今後ともヨロシクお願い致しマス！

■オンラインゲーム業界を知ると韓国がますます嫌いになるってとこを一つよろしく。（わくわく惑星　あえぎの館）



○マー大やけど負ったり痛い目見てる日本の会社さん多いデスガ。

■彼氏のPSPを借りて今年頭から「バイトヘル2000」を。だがPSPが初期型のためボタンがギシギシアンアン。たまりかねて自分専用のPSPを購入しました。おかげでひよこ鑑定は全国ランク一ケタ台へ躍進。（東京都　sato）

●それはドンドン駄目な方向性へ。

■今回のDOA特集は正直どうかと思った。劇的に変わったモノでもないし、大部分がインタビューとはいかがなものか。もっといろいろな方面から意見を集め、オンライン対戦のことを掘り下げてくれれば、また違ったかもしれないが。（埼玉県　もいもい）

■ここ1年近くコンシューマに触れていない私のメインがPCゲーに（ネトゲではなく）完全に移ってしまった。PCゲーの特集はどうですか？（茨城県　超議長）

■『ゴッド・オブ・ウォー』の記事は「プレイしたい！」と強く思わせてくれる内容だった。ゲームの紹介記事ってのはかくあるべしですね。（長野県　世迷い子）

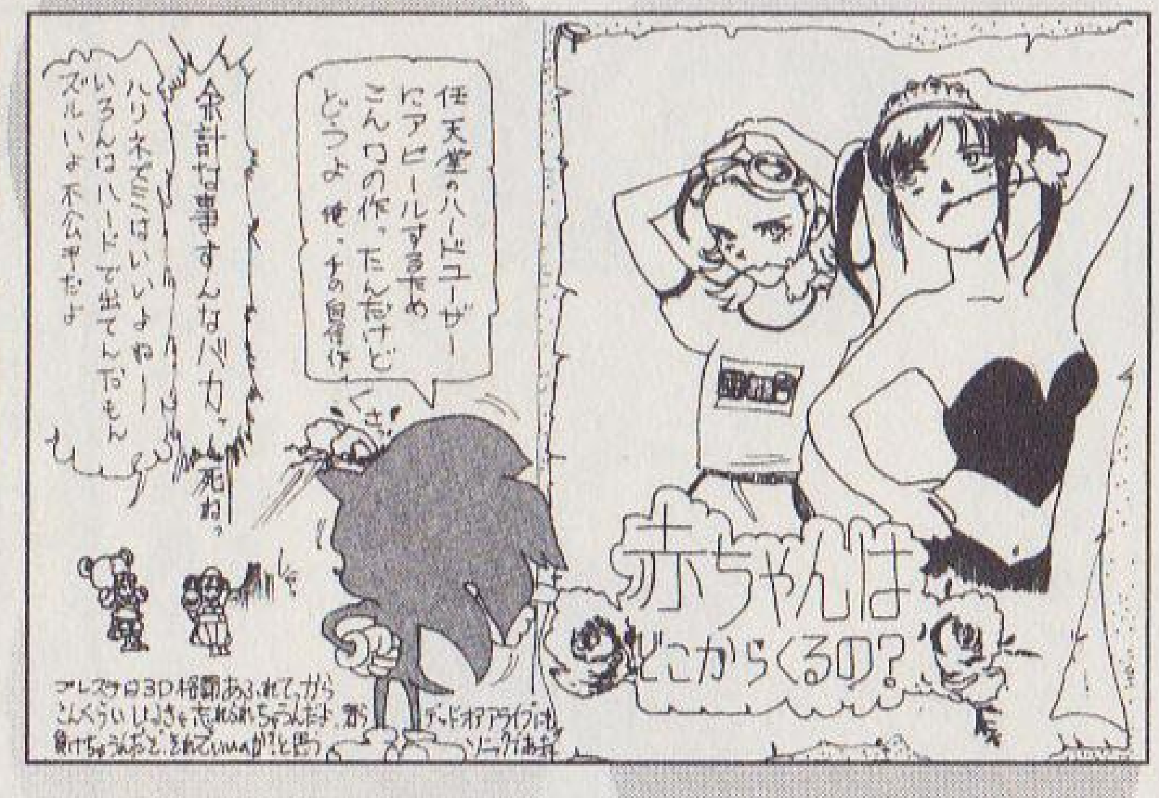
○そんな訳でゲーム川柳も、再び投稿が減ってきました。新しい才能を誰か！

■「DCの　息の根止めた　PSE」（岡山県　RYO）

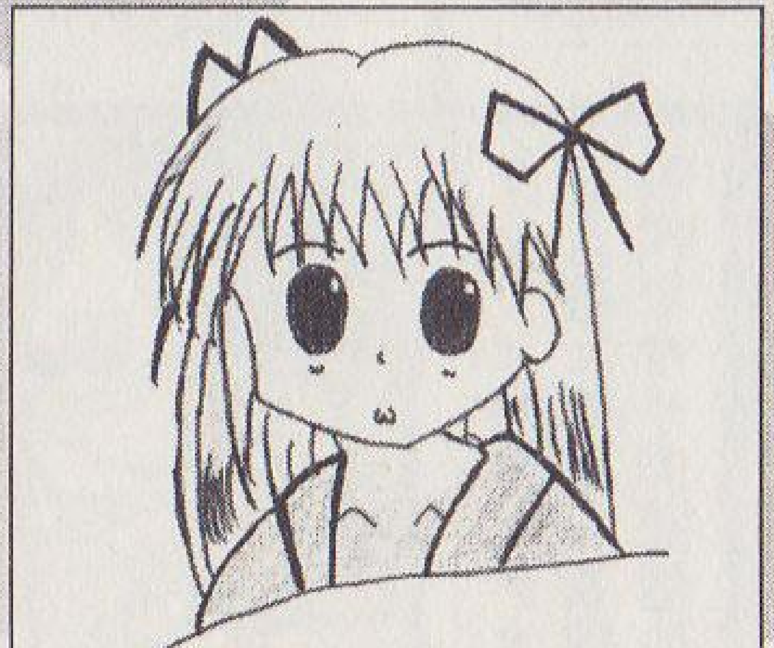
■「3機種で　同時発売　どれ買おう」（北海道　イカぽっくり）

■「DSLite　発売日欲しさに　青から白に」僕の任天堂依存症は深刻でしょうか（群馬県　今井住宅一号）

読者イラストギャラリー



〈愛媛県　針堀田〉
針堀田さんスミマセン！前号で掲載する予定だったのですが、なぜか選考から漏れていました。遅ればせながら載せさせていただきます。



〈福井県　ぺんぎん〉
もうすぐ春ですね。もうすぐ殺村……じゃなくって、真琴もプリクラ三昧なのでしょうか。



〈千葉県　ベッカム爺様〉
シンエンファンってこんなに居たのか！シューティングは最近少ないんでがんばってほしいですね。

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

読者遊戯

○今回は「コイツにゃ裏切られたぜ！」がテーマの超拡張版デス！

■“人物や造型の美しさをハードの極限まで引き出している！”と前評判の最新FFをやったらヒロヤマガタだった。

（東京都　まゆたん）

■『ネオアンジェリーク』のシステムに裏切られました！　いつものコー○ーからは考えられない使いやすさ（驚）。

（神奈川県　なかちん）

■『FF12』の、妙にとっつきにくいオープニングに驚かされた。なぜか製作者に上から見下ろされてる気になる。

（神奈川県　ねむ）

■『ガンパレード・オーケストラ』のネタの小出しっぷりには絶望しました。咲良の水着見るなら全部買わないと……。

（高知県　尾崎ファンタジア）

■飯野賢治がDS用のソフトを開発中らしい。

（埼玉県　ななを）

■『SIREN2』の闇人乙式は初見で心底恐怖したもののゲームを進めるとラブリーに見えて仕方なくなります。なんてこった！

（兵庫県　磨）

■アーケードの「北斗の拳」絶対アミバが隠しキャラでいると思ったのにいなかった……。トキがいるなら作れそうなのに!!

（奈良県　ボニでし）

■「最近のウイイレ」発売即ガイドブック付き2940円は、三都主ばりの危険なオーバーラップですよ～w。

（埼玉県　ナイス）

■「緻密に作りこまれた世界を楽しんでください」って……まさかオフラインのMMOとは思わなかった『FF12』。

（兵庫県　真嶋勲）

■女神転生がアクションゲーで絶望した。魔剣Xかよ！　あそこのアクション嫌い……。

（東京都　かずお）



■松野さんのスクェア移籍。オウガ続編が…。 （茨城県　がすぱちょ）

■『SILEN2』のヤンキー阿部ちゃんの愛くるしさと主人公的扱いだったヨン様モドキの影の薄さ。（兵庫県　トモロヲ）

■『アル○ネリコ』は普通のオタゲーかと思ったら実はエロゲーだったという現実っ！ （東京都　八代）

■『クライマックスUC』クライマックスにも程がある、ストーリーのすッ飛ばしっぷりでしたが、香港ステージは良い意味で裏切られました。サイコ怖い…（震）。 （千葉県　茶のみ）

■『ヴァリスX（クロス）』。昔のアイドルがよりにもよってアロマ企画のAVに出てしまったような感覚です。 （大阪府　のび太とオルゴイコルコイ）

■期待して購入の『ラブ☆アッパー！』想像していた出来よりも圧倒的に「面白くて」ガッカリ。額ペシペシ叩いて遊びたかった。 （埼玉県　もけもけ@OSSC）

■セガハードが現役を引退して、中古になってからもいじめる電気用品安全法に天誅を!! （BB）

■もうFFは、LDゲームかDVD-GAMEででも作れそうな映画ゲーム…その方が金もかからなさそう。 （青森県　李）

■エニックス最高ー!! って疑いもせず『忍ペンまん丸』を買ったアノ頃のボクに乾杯！ （北海道　へなちょこZ）

■ケイブにしてはヌルいシリーズと思っていたら、急に難易度が上がった『エスプガルーダ2』。 （福岡県　泡吉）

■64とゲームキューブ。絶対マザー3が出ると思って買ったのに。 （まりぼう）

■バーンアウトリベンジをプレイした時に爽快感というベクトルに大きな隔たりを感じた時。3の緊張感が好きだったのに…。 （・・・orz）



○そんな次号のお題は「これは深いです！」ゲームで感じる大人の事情や世の中の深遠を是非！



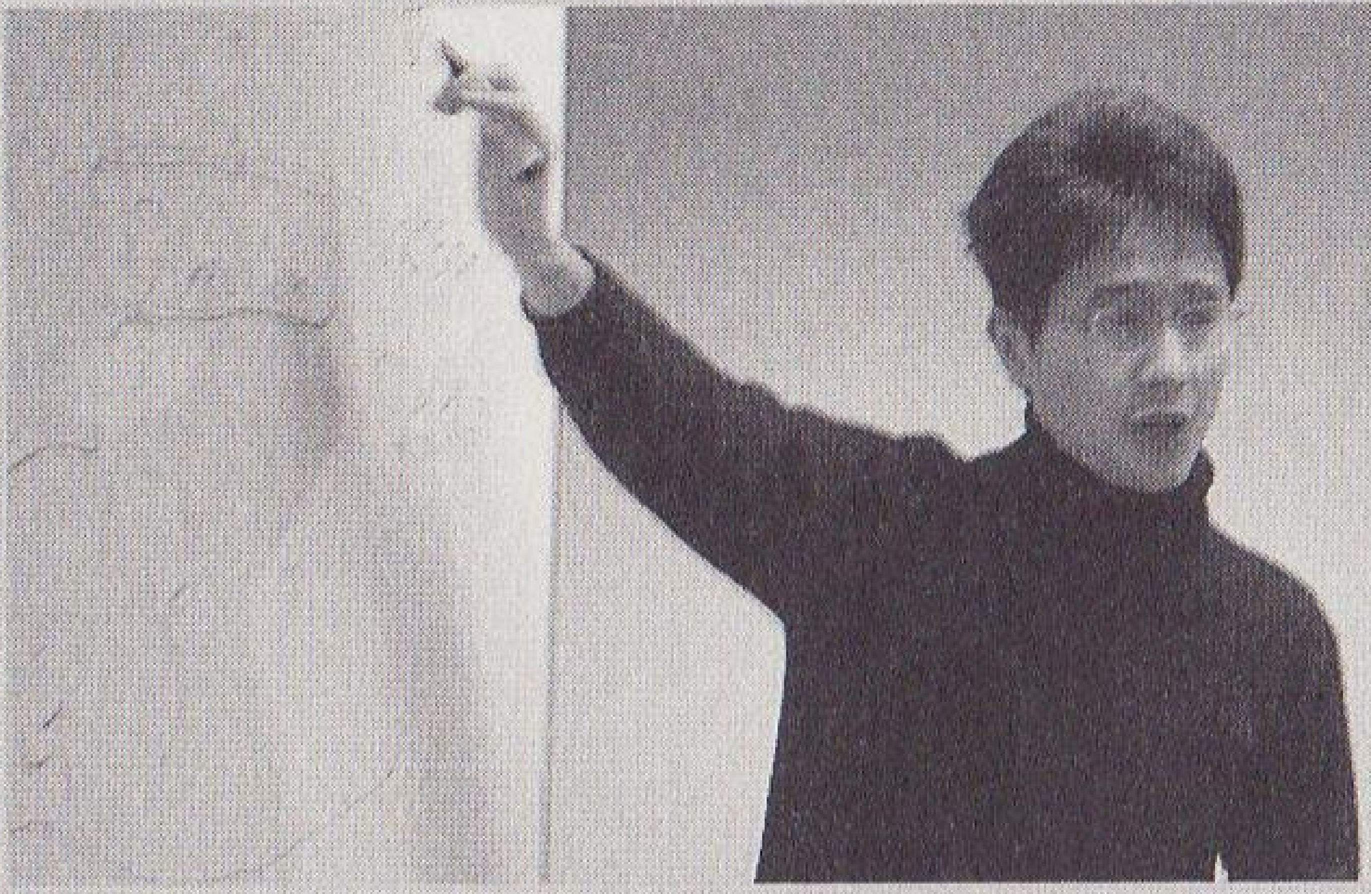
マイクロマガジン社の本

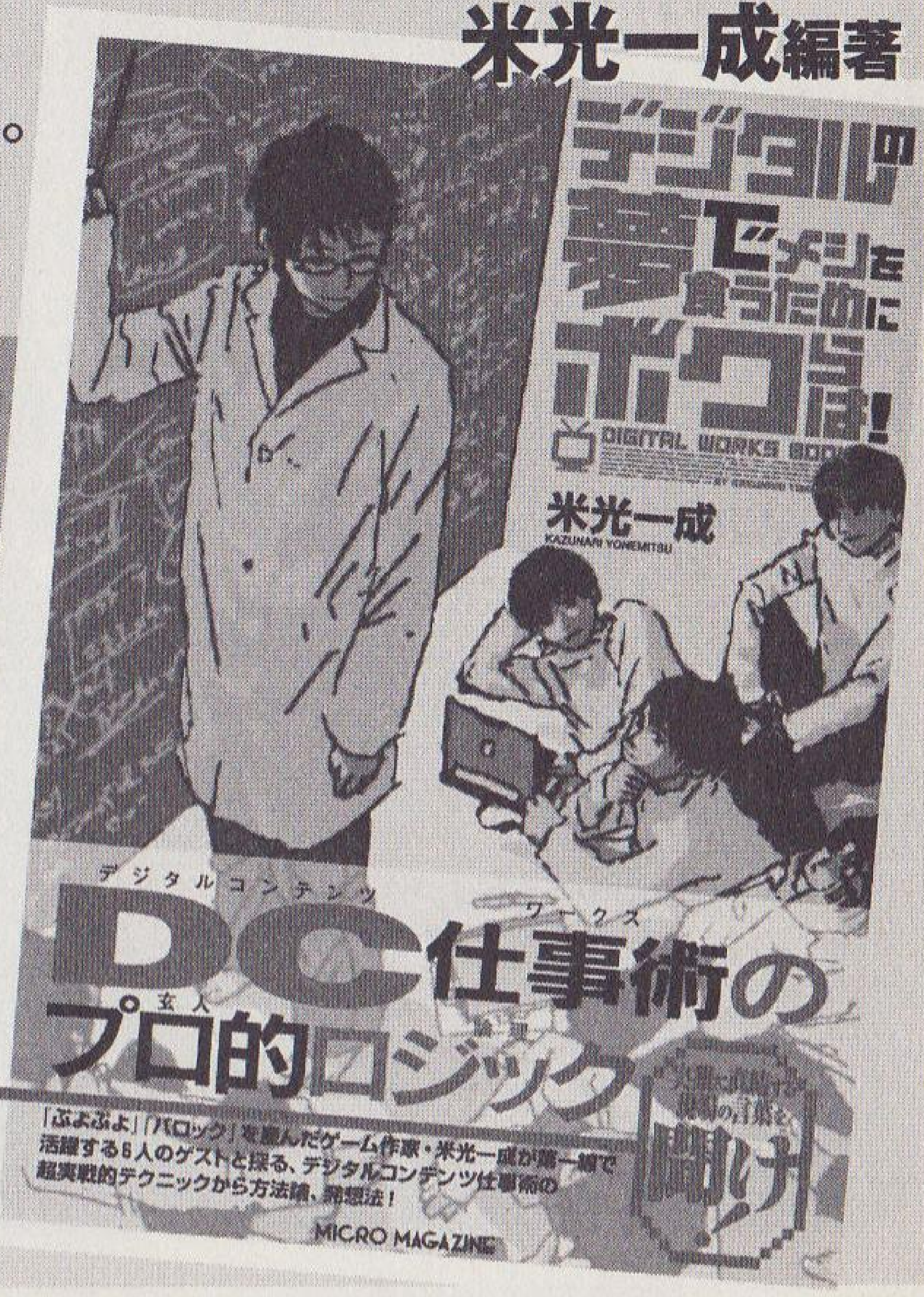
最新刊!

デジタルの夢でメシを食うためにボクらは!

米光一成編著

『ぷよぷよ』、『バロック』を産んだ
ゲーム作家 米光一成&6人の豪華ゲスト。
ゲーム・webサイトなど、
デジタルコンテンツ仕事術の真髄を語る!





「池袋コミュニティ・カレッジ」で行った講座「デジタルコンテンツ仕事術」の模様をライブ感たっぷりに再現。デジタルコンテンツクリエイトの第一線で活躍する6人のゲストとの対話から、デジタルコンテンツのプロたちの実践テクニック、発想法、方法論を探っていく。

ISBN4-89637-230-1 C0076

伝説の攻略本が今、よみがえる!!

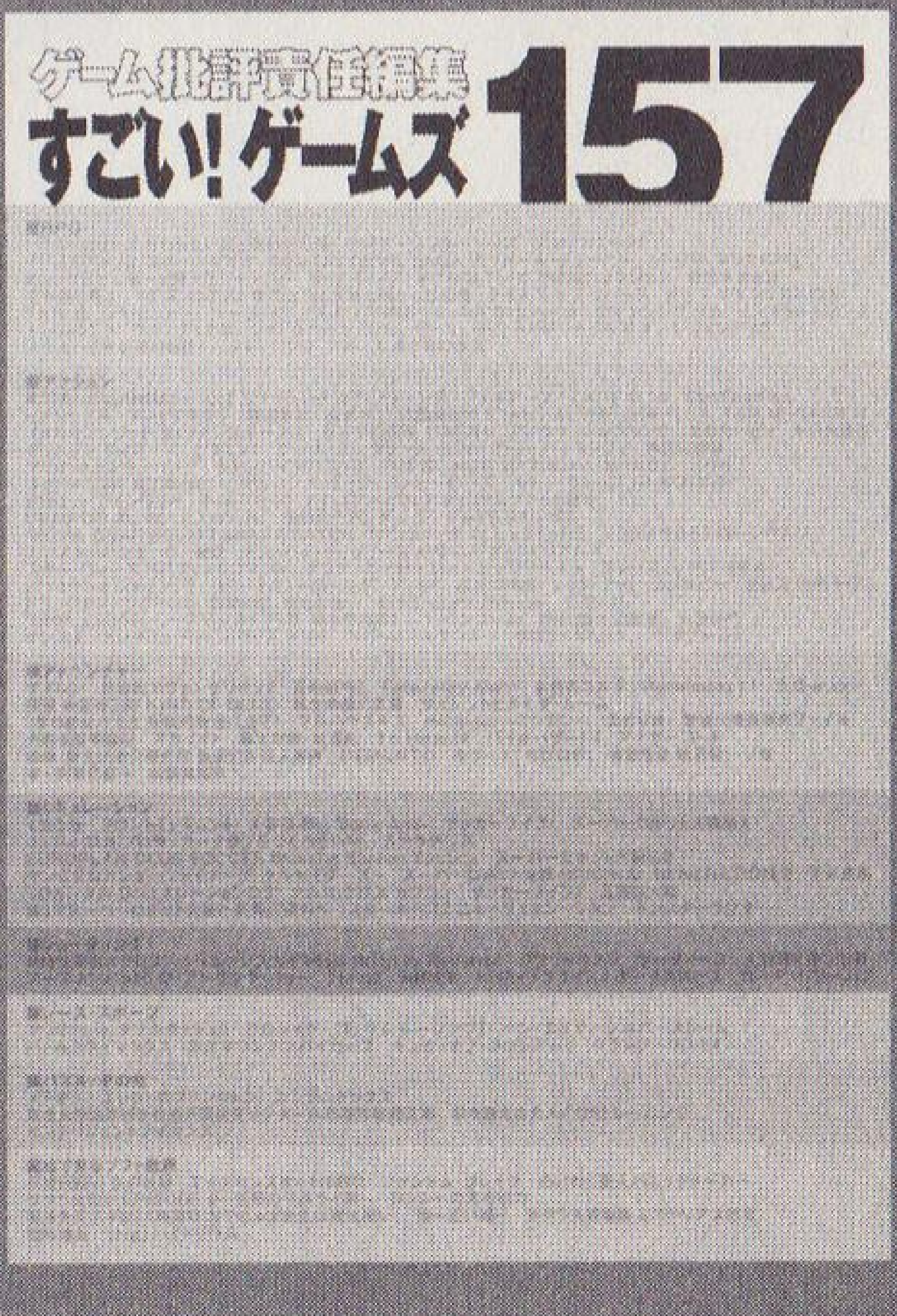


風雨来記2
オフィシャルコンプリートワークス

最適ルート攻略あり、ヒロイン全シナリオあり、舞台裏インタビューあり、BGM全曲紹介あり、CGフルコンプリートあり……と、もう、なんでもありありの全部入り! これ1冊で『風雨来記2』のすべてが分かる。

ISBN4-89637-221-2 C2076

気になるソフトがきっとある 2年分のソフトレビュー完全網羅



すごい!ゲームズ157

ゲーム批評04年3月号～05年11月号に掲載された「ゲームソフト批評」全157タイトルを、ギュギュッと1冊に濃縮。総勢26名の執筆者が描く、2年にわたる"ゲーム語り"の軌跡を、思う存分しゃぶり尽くせ!

ISBN4-89637-232-8 C2076

発行:㈱マイクロマガジン社 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 TEL:03-3206-1641(販売)FAX:03-3551-1208
※弊社では現在、通信販売を行っておりません。お手数ですが、お近くの書店様を通じてご注文ください。

バックナンバーインデックス



Vol.67 2006年3月発行／780円（税込）

■DOA総力特集
名物プロデューサー板垣伴信氏ロングインタビュー
裏ナハ氏の『DOA 4』ファーストインプレッション

■'05年末タイトルスペシャルレビュー
各界著名人が年末大作を大いに語る！



Vol.66 2006年1月発行／780円（税込）

■Xbox360 今度こそイケるぞ？
発売を直前に控えたXbox360を徹底分析
同時発売タイトルの先行批評も掲載!!

■ゼロから始める『THE iDOL M@STER』
局地的な盛り上がりじゃもったいない！
見た目とは裏腹の超ハードなゲーム性とは!?



Vol.65 2005年11月発行／780円（税込）

■ゲームは有害なのか？
神奈川県による「ＧＴＡⅢ」有害図書類指定、
その是非を問う！

■東京ゲームショウ密着レポート
次世代機にスポットが集まるＴＧＳ2005を緊急取材
各社の最新動向は？



Vol.64 2005年9月発行／780円（税込）

■新ハード、勝つのはどれだ！？
ついにその姿を現した主要３メーカーの新ハード。その
性能と戦略に迫る

■オトナのためのネットゲーム講座
ネットゲームの歴史
オススメネットゲームレビュー



Vol.63 2005年7月発行／780円（税込）

■E３緊急速報!!
アメリカで行われたE3での発表を元に、
新ハード3機種の行方を占う！

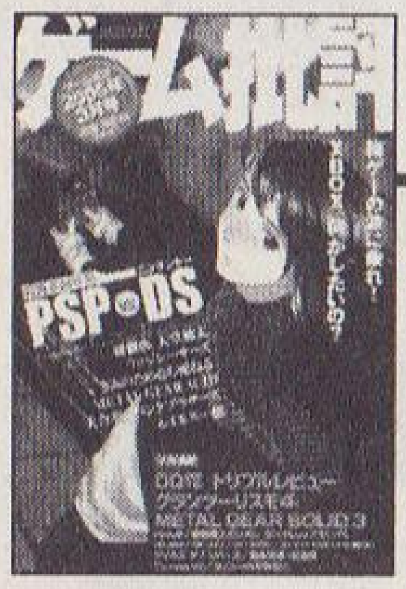
■『FE』『ティアサガ』新作徹底比較!!
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。
2号連続で徹底比較！



Vol.62 2005年5月発行／780円（税込）

■PSP ニンテンドーDS 噂の真相
「ゲートキーパー事件とは？」「PSPの不具合問題」等
任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行

■ギャルゲー祭
『To Heart2』発売騒動記
身近に転がる萌えへの誘い



Vol.61 2005年3月発行／780円（税込）

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
『研修医　天堂独太』『リッジレーサーズ』など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？



Vol.60 2005年1月発行／780円（税込）

■2004年GJゲームアワード
『バーンアウト3』『プリンス・オブ・ペルシャ』
『EyeToy:Play』など計13本を紹介

■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？

郵送定期購読のご案内

**従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。**

**定価780円（税込）×6回
4,680円**

お申し込み方法

① 巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を切り離す。※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。
② 初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。
③ 購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。
④ 郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

PDFファイルによるWEB定期購読は
http://www.microgroup.co.jp/game/ez/

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申込みは、その次の号からに変更させていただきます。※次号7月号からのお申し込みは、5月19日（金）までにお申し込みください。
■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねま　すのでご了承ください。
■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。
■お申し込み時にご記入いただいた個人情報（お名前、ご住所、電話番号）は、「ゲーム批評」の郵送時のみ利用させていただきます。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail:hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

Narahara

前号「リニューアル！」と打ってしまいましたが、諸処の事情により、68～69号は準備期間として、徐々に完全リニューアルに向けて進んでいくことになりました。今号で、ズバっと変わることを期待された読者の皆様には、深くお詫びを申し上げます。完全リニューアル号は8月発売予定の70号。ちょっと長いですが、もうちょっとお付き合いください。

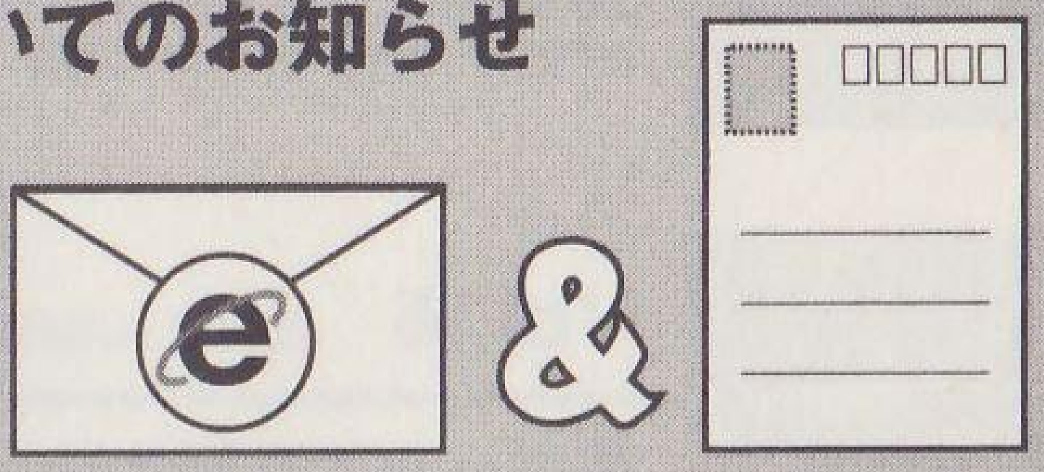
Takahashi

仕事とは別に、自腹にてファイナルファンタジーXII をプレイ中。同シリーズのXI を彷彿とさせるエンカウントシステム、言われ尽しているが最高峰のグラフィックは個人的にもヒット。仕事から解放され、寝るまでの1～2時間まったりとプレイするのが今の至福の時間だったり。

Kamiya

今回もたくさんの方のご協力により、なんとかここまでこぎつけることができました。本当にありがとうございました。特にコナミのK様、ケイオスユニオンのH様には大大大大感謝です！　DDR特集やILの記事etc……、自分がやりたかったことがバンバン実現していて少し恐いくらい。いや、まだまだいけるかな？（笑）　byゲー批の特攻班長

アンケート募集と読者プレゼントについてのお知らせ



「ゲーム批評 Vol.68」より、はがきとインターネットによる集計の双方でアンケートを実施させていただくことになりました。
インターネットによるアンケートは下記URLにて実施しております。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm
なお、読者プレゼントのご応募は、はがきとインターネットの双方で受付ております。どちらの方法をとられても、抽選の結果に影響はありませんので、ご都合のよろしい方法にてふるってご応募ください。告知などもございますので、詳しくはP144、およびP146をご参照ください。

ゲーム批評　5月号　vol.68

平成18年5月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第13巻第4号通巻104号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奈良原士郎
編　集：高橋宏晃／神谷由香
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介／吉田　遼／梅田友則
広告営業：高崎　聡
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：内田雄介／田中美樹（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：株式会社廣済堂

NEXT ISSUE
4年に一度の祭典開催中！
スポーツゲーム特集!!
熱戦がくりひろげられるドイツに負けじと、熱いゲームをピックアップ!!

その他あのビッグタイトルの大特集も!?
一時たりとも目が離せない！　待て次号!!
予告内容は都合により変更になる場合がございます。

発行所：株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9565
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3551-1208
http://www.microgroup.co.jp/

ゲームセンターへ行こう！

2006年は音楽ゲームブーム再来の年！

約3年半ぶりにあの『DDR』がゲーセンに帰ってくる！



総収録曲数なんと300曲オーバー！

DanceDanceRevolution SuperNOVA

＋

『BEMANI』シリーズ初心者に捧げる『BEMANI』シリーズ大整理



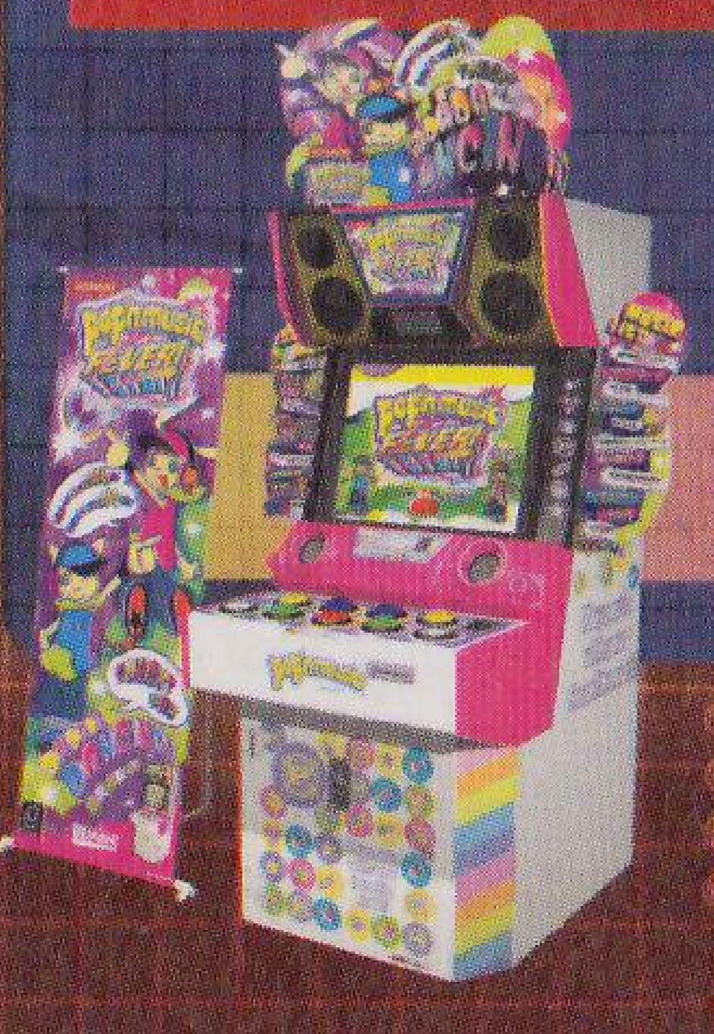


beatmania
beatmania IIDX

2002年12月に『Dance Dance Revolution EXTREME』が登場して以来、約3年半の沈黙を守り続けていたアーケード版DDRシリーズ。しかし、プレイヤーたちの熱い要望に応えるかのように、今年の「AOUショー」に突如新作が出展された。それが『DanceDance Revolution SuperNOVA』だ！



DrumMania
GuitarFreaks



pop'n music



約3年半振りにゲームセンターへ帰ってきた『DDR』

Dance Dance Revolution SuperNOVA

Produced by Yoshihiko Ota



『DanceDanceRevolution SuperNOVA』がゲームセンターを大きく変える!

『DDR』ブームはまたきっとやってくる!

2月の「AOUショー」で初お披露目を果たし、3月には神奈川県某所でロケテもおこなわれた『DanceDanceRevolution SuperNOVA』（以下『DDR SuperNOVA』）。いずれも多くのファンが集まり、みな久々の新作に胸もカラダも躍らせた。登場予定の7月に向けてファンたちの期待度は大いに高まっており、ネット上では非常に活発な情報交換が行われている。

これだけの盛り上がりを見せているとなると、また以前のような大ブームが起こり、ゲームセンターに多くのファンが集まることを期待したい。コナミ DDR制作チームに『DDR SuperNOVA』によって、再びDDRブームが起きるかどうか予想していただいた。

「前作『DDR EXTREME』を稼動させた頃と違って、『pop'n music』や『ギタドラ』、『beatmania IIDX』などの『BEMANI』ユーザーが拡大しており、音楽ゲームユーザー総数が増えていること、また、アメリカでの大ヒットやウェストバージニア州での『DDR』の学校教育への取り込みなど、『DDR』を取りまく環境自体が変わってきていると感じています。『DDR』ユーザーとして、既存プレイヤーだけでなく、新規『DDR』プレイヤーも十分取り込めるタイミングと考えていますので、我々もブームを起こしていきたいと思っています。（コナミ DDR制作チーム）」

また、長い間待ち続けていたファンには、今回の新作投入が単発で終わらず、このまままた投入が続くことを切望しているはず。その辺のことも伺ってみた。

「現状未定ですが『DDR SuperNOVA』の現時点の評価は高いものがあり、強い手ごたえを感じています。『DDR』の新作を求めてくれているユーザーがたくさんいたんだなと。求めるユーザーが多くいる以上、新作を提供するのは我々の義務なのかもしれません。新作を作り続けたい気持ちは強く持っています。（コナミ DDR制作チーム）」

『SuperNOVA』が実際にゲーセンに登場した時に、将来一緒にブームを作っていくであろう新規プレイヤーたちを参入させるためにも、今のうちに新『DDR』についてしっかり学んでおこう。

バックグラウンド演出がパワーアップ!!



シリーズを追うごとにパワーアップしていたグラフィックが、『DDR SuperNOVA』ではさらに大幅強化！画質がアップした上に、一部の楽曲ではPV（プロモーションビデオ）を採用。より「音楽を楽しむ」ことをリアルに感じることができるようになっているのだ。

2人同時プレイがさらに楽しくなる「BATTLE」スタイル搭載



1人でプレイしても非常に楽しいDDR。だが、今回は2人プレイだからこそ楽しめる「BATTLE」スタイルを搭載している。この「BATTLE」を選択すると、DDRに「対戦ゲーム」の要素も加わり、成績によって相手にお邪魔要素を送り込むことが可能となるのだ。

ヨーロッパ・アメリカ・日本で同時開催予定 全世界ランキングで世界NO.1を目指そう

『DDR SuperNOVA』は、『DDR』シリーズでは初のe-AMUSEMENT PASSに対応しており、インターネットランキングや各種情報を得ることができる。しかも『DDR SuperNOVA』はヨーロッパ、アメリカ、日本に投入されることになっており、世界を舞台としたインターネットランキングの実施が予定されている。

今度の『DDR』はヨーロッパ・アメリカ・日本での同時展開！

まったくの初心者でも大丈夫！プレイ方法を簡単に学べる「チュートリアル」モードを採用



今度の『DDR』はより初心者に優しい

今までの『DDR』にも初心者向けの「BEGINNER MODE」が搭載されていたり、分かりやすい説明画面が用意されていたが、今回の『DDR』はより初心者に親切！初めてDDRに挑戦する人にも、手取り足取り教えてくれる「チュートリアル」モードが搭載されている。以前から『DDR』に興味があったが、ちょっと敷居が高くて……と思っていた人は、ぜひこの機会に『DDR』初チャレンジを果たして欲しい。

また踊りたかったあの曲も期待の新曲も全部収録！総収録予定曲はなんと300曲以上！



まさに『DDRスーパーベスト』

お気に入りの曲があっても、バージョンによってはその曲が収録されておらず、プレイすることができない……と嘆いていたファンには朗報！ 過去の『DDR』に収録されていた曲のほとんどが、『DDR SuperNOVA』には収録されているのだ。新規楽曲を含めた総収録楽曲数はなんと300曲をオーバー。新旧楽曲を多く収録することにより、旧作を懐かしみたいファンにも、新作を求めるファンにも対応しているのだ。

左、右」とコマンド入力し、「ＳＳＲ」というモードを呼び出す必要があった。
　このモードでは難易度選択が一切できず、全曲「ＭＡＮＩＡＣ」相当でのプレイとなる。そのため、「ＡＮＯＴＨＥＲ」と「ＭＡＮＩＡＣ」の中間レベルに位置するプレイヤーは、「ＡＮＯＴＨＥＲ」で頭打ちになってしまうか、気合を入れて「ＳＳＲ」にチャレンジし、一気に上級者の仲間入りをするかどうかを迫られたのだ。
　もうひとつ、システム変更による大きな振り分けが行なわれている。『ＤＤＲＭＡＸ』から採用された「フリーズアロー」だ。これにより「踏みっぱなし」という動作が必要とされたのだが、その動作がうまくできず、かといって「フリーズアロー」オフでプレイするのはプライドが許さず、と葛藤するプレイヤーが多かったようだ。

BEMANIシリーズの歴史
Dance Dance Revolution



Dance Dance Revolution
Dance Dance Revolution Internet Ranking Version

記念すべき『DDR』の第1弾は1998年に登場。初登場から2ヵ月後には『Internet Ranking Version』が投入される。比較的bpmが遅めで、じっくり踏ませる楽曲が多い。



Dance Dance Revolution 2nd MIX
Dance Dance Revolution 2nd MIX LINK VERSION

2人プレイ用「ステップバトル」搭載。『LINK VERSION』では、全曲セレクト機能が追加された。また、メモリーカードに対応しておりPS版『DDR』のエディットデータの使用や、プレイデータの保存が可能に。



Dance Dance Revolution 3rd MIX
Dance Dance Revolution 3rd MIX PLUS

収録曲が一新。恐怖の「SSR」、4曲立て続けにプレイする「NONSTOPモード」や、2人で協力しあってプレイする「UNIZON」を採用。『PLUS』では韓国曲が追加された。



Dance Dance Revolution Solo BASS MIX
Dance Dance Revolution Solo 2000

シングル筐体、最大6ステップ、最大4台で同時プレイ可能と、オリジナルにはなかった要素を満載。『Solo 2000』ではチップ制が導入され、「FAILED」1回につき1チップ没収されるが、まだ残りチップがあればプレイ続行可能だ。

Dance Dance Revolutionシリーズの歴史

1998.09
Dance Dance Revolution
1998.11
Dance Dance Revolution Internet Ranking Version
1999.01
Dance Dance Revolution 2nd MIX
1999.04
Dance Dance Revolution 2nd MIX LINK VERSION
1999.04
Dance Dance Revolution 2nd MIX
with beatmania IIDX CLUB VERSION
1999.07
Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON
1999.08
Dance Dance Revolution Solo BASS MIX
1999.10
Dance Dance Revolution 3rd MIX
1999.12
Dance Dance Revolution Solo 2000
1999.12
Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE
2000.06
Dance Dance Revolution 3rd MIX PLUS
2000.08
Dance Dance Revolution 4th MIX
2000.11
Dancing Stage featuring Disney's RAVE
2000.12
Dance Dance Revolution 4th MIX PLUS
2001.03
Dance Dance Revolution 5th MIX
2001.10
DDRMAX Dance Dance Revolution 6th MIX
2002.03
DDRMAX2 Dance Dance Revolution 7th MIX
2002.12
Dance Dance Revolution EXTREME

システムの変更についていけるかどうかが勝負？

ＤＤＲの歴史を順に追っていくと、主に２とおりの方法でレベル調整を行なっているように見える。ひとつはシステムの変更による調整、もうひとつは曲の難易度そのものによる調整だ。

システム変更による最も大きな振り分けがなされたのは『３rd』だろう。それ以前のＤＤＲでは、難易度低の「ＢＡＳＩＣ」、難易度中の「ＡＮＯＴＨＥＲ」、最も難易度の高い「ＭＡＮＩＡＣ」を混在させてプレイする……ということが可能だったのだが、『３rd』のデフォルト画面で選択できる難易度は「ＳＯＦＴ（ＢＡＳＩＣに相当）」と「ＭＥＤＩＵＭ（ＡＮＯＴＨＥＲに相当）」のみ。「ＭＡＮＩＡＣ」に相当する難易度を選択したい場合は、コイン投入後に「左×３、右×３、

Dance Dance Revolution 4th MIX
Dance Dance Revolution 4th MIX PLUS

収録曲数が大幅アップ。6パネル＋4パネル筐体、SOLO筐体バージョンが存在したが、設置数は少なめだった。2人で協力してプレイする「バトルモード（『SuperNOVA』のものとは異なる）が追加された。





Dance Dance Revolution 5th MIX

「Dance Dance Revolution 5th MIXアーティスト・オーディション2001」のボーカリスト部門に入賞した女の子4人組（現在は6人）ユニット「BeForU」の楽曲を初収録。



DDRMAX Dance Dance Revolution 6th MIX
DDRMAX2 Dance Dance Revolution 7th MIX
Dance Dance Revolution EXTREME

新機軸フリーズアローを採用



『DDRMAX』から採用された「フリーズアロー」は、出現している間中足の裏をパネルに接地し続ける必要があり、より本格的なダンスに近い動きを演出させる効果があった。

beatmania シリーズの歴史

1997.12
beatmania
1998.03
beatmania 2ndMIX
1998.09
beatmania 3rdMIX
1999.01
beatmania completeMIX
1999.04
beatmania 4thMIX
1999.09
beatmania 5thMIX
2000.01
beatmania completeMIX2
2000.03
beatmania CLUBMIX
2000.05
beatmania featuring DreamsComeTrue
2000.11
beatmania CORE REMIX
2001.07
beatmania 6thMIX
2002.02
beatmania 7thMIX
2002.07
beatmania THE FINAL

beatmaniaIIDX シリーズの歴史

1999.02
beatmania IIDX
1999.07
beatmania IIDX substream/club version 2
1999.09
beatmania IIDX 2ndstyle
2000.02
beatmania IIDX 3rdstyle
2000.10
beatmania IIDX 4thstyle
2001.03
beatmania IIDX 5thstyle
2001.09
beatmania IIDX 6thstyle
2002.03
beatmania IIDX 7thstyle
2002.09
beatmania IIDX 8thstyle
2003.06
beatmania IIDX 9thstyle
2003.02
beatmania IIDX 10thstyle
2004.10
beatmania IIDX 11 ~IIDX RED~
2005.06
beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
2006.03
beatmania IIDX 13 DistorteD

BEMANIシリーズの歴史2 beatmania／beatmania IIDX



beatmania

元祖『beatmania』



beatmania THE FINAL

最後の『beatmania』



beatmania IIDX 13 DistorteD

『beatmania』の血を受け継ぐモノ

プレイ中の画面



beatmania IIDX



beatmania

オブジェクトの流れる向きは、いずれも上から下。ただし、『beatmania』はスクラッチ＋5鍵盤、『beatmaniaIIDX』はスクラッチ＋7鍵盤とオブジェクトの数が異なる。

現在のメインは7鍵盤の『IIDX』

BEMANIシリーズの元となった『Beatmania』だが、元祖5鍵盤は2002年の『beatmania THE FINAL』および『beatmania III THE FINAL』でシリーズ終了。現在では7鍵盤の『beatmania IIDX』が相変わらずの盛り上がりを見せている。





BEMANIシリーズの歴史3 DrumMania／GuitarFreaks

GuitarFreaksV2

『DrumMania』とセッションも
ソロでのプレイも楽しい

DrumManiaV2

『Guitarfreaks』とワンセット！

プレイ中の画面

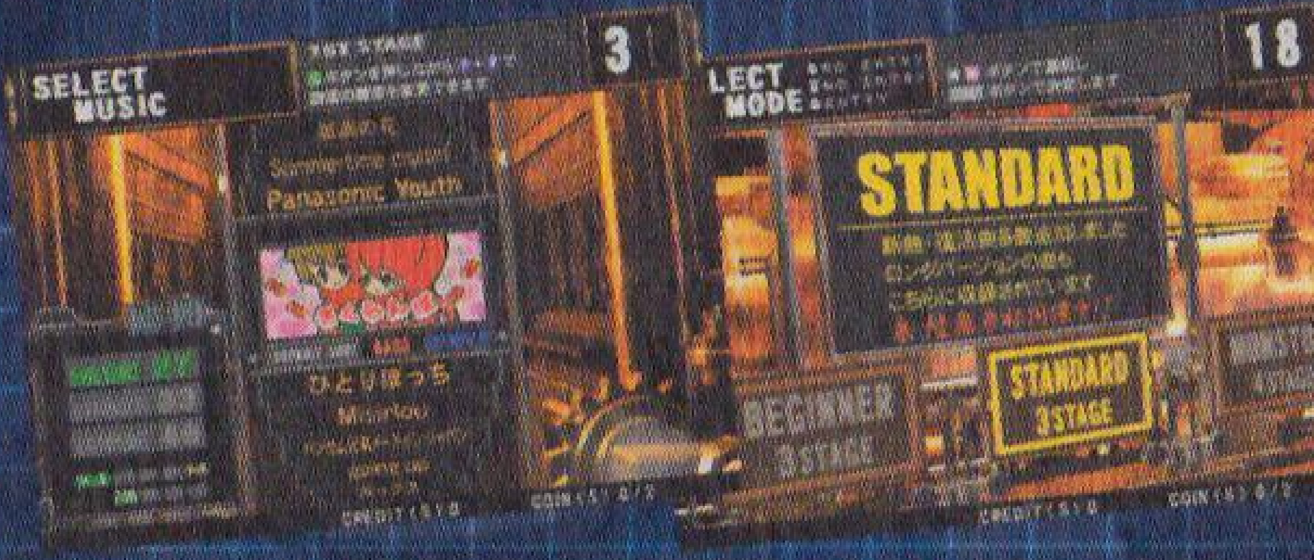
GuitarFreaks　　DrumMania



見てのとおり、同じ曲でもそれぞれのオブジェクトの進行方向と数は異なる。『GuitarFreaks』が下から上、数は3つ、『DrumMania』が上から下で、数はハイハット、スネア、バスドラ、ハイタム、ロータム、シンバルの計6つだ。

単独プレイもセッションも可

仲良く隣り合って設置されている『Guitarfreaks』と『DrumMania』。これらの最大ウリは、気軽にセッションを気軽を楽しめることだ。e-AMUSEMENT対応機ならカードに登録したキャラとネットでつながった他のキャラを戦わせられる「GITADOCHANKO」がプレイできるぞ。



GuitarFreaksシリーズの歴史

1999.02	GUITARFREAKS
1999.07	GUITARFREAKS 2ndMIX
1999.09	GUITARFREAKS LinkKIT 1
1999.11	GUITARFREAKS LinkKIT 2
2000.04	GUITARFREAKS 3rdMIX
2000.09	GUITARFREAKS 4thMIX
2001.03	GUITARFREAKS 5thMIX
2001.08	GUITARFREAKS 6thMIX
2002.02	GUITARFREAKS 7thMIX
2002.08	GUITARFREAKS 8thMIX
2002.11	GUITARFREAKS 8thMIX パワーアップキット
2003.04	GUITARFREAKS 9thMIX
2003.10	GUITARFREAKS 10thMIX
2004.04	GUITARFREAKS 11thMIX
2005.02	GuitarFreaks V
2005.11	GuitarFreaks V2

DrumManiaシリーズの歴史

1999.06	drummania
2000.04	drummania 2ndMIX
2000.09	drummania 3rdMIX
2001.03	drummania 4thMIX
2001.09	drummania 5thMIX
2002.02	drummania 6thMIX
2002.08	drummania 7thMIX
2002.11	drummania 7thMIX パワーアップキット
2003.03	drummania 8thMIX
2003.10	drummania 9thMIX
2004.04	drummania 10thMIX
2005.02	DrumMania V
2005.11	DrumMania V2

BEMANIシリーズの歴史4
pop'n music



pop'n music 14 FEVER
本家ポップンの新バージョンがもうすぐ登場

pop'n music ANIMELO
ANIMELO全曲＋新曲収録の『2号』もアリ



BEMANIシリーズ中最高のカワイさ

基本的にクールなイメージを全面的に押し出しているBEMANIシリーズだが、その中で唯一「一切隙のないカワイさ」を誇るのが『pop'n music』だ。そのため、特に女性に大人気で、男性顔負けの上級プレイヤーも目立つ。



2006年5月に新ポップン登場!!

今度のポップンは『14 FEVER!』

現在はまだ『pop'n music 13 カーニバル』が絶賛稼働中だが、5月には収録曲数540曲オーバーの『pop'n music 14 FEVER!』がゲームセンターに登場する予定となっている。









プレイ中の画面



「ポップ君」と名づけられたカワイイオブジェクトが上から下へと落ちてくる。オブジェクトの数は9個が最大だが、少ない数でプレイしたり1台を複数でプレイすることもできるようになっている。

pop'n musicシリーズの歴史

1998.09	pop'n music
1999.03	pop'n music 2
1999.09	pop'n music 3
1999.09	pop'n stage
1999.12	pop'n stage ex
2000.03	pop'n music ANIMELO
2000.03	pop'n music 4
2000.03	pop'n music MICKEY TUNES
2000.09	pop'n music ANIMELO2号
2000.11	pop'n music 5
2001.05	pop'n music 6
2001.11	pop'n music 7
2002.05	pop'n music 8
2002.12	pop'n music 9
2003.08	pop'n music 10
2004.03	pop'n music 11
2004.12	pop'n music 12 いろは
2005.09	pop'n music 13 カーニバル
2006.05	pop'n music 14 FEVER!

3年半ぶりに『DDR』が復活することになった理由とは!?

BEMANIシリーズを振り返ってみて思うことは、やはりなぜ今このタイミングで『DDR』が復活することになったのかということだ。3月に『beatmania IIDX12 HAPPY SKY』『pop'n music 13 カーニバル』『GuitarFreaksV2』『DrumManiaV2』の4タイトルでコナミオフィシャルの「BEMANI トップランカー決定戦」が開催されたこともあり、今後BEMANIはこの4シリーズで固定されていくのかという印象も受ける。そこで、改めてコナミ　DDR制作チームに今『DDR』を復活させる理由をお伺いしてみた。

――なぜ今このタイミングでゲームセンターに『DDR』を復活させようと考えられたのでしょうか？　また、そのことに対する思いをお聞かせください。

コナミ　DDR制作チーム（以下コ）　日本では前作から3年以上たってもユーザーからの新作を待ち望む声が立ち消えなかったことに加え、米国では家庭用の販売好調ということを受けて、『DDR』をアーケード版も含めて広く進めていこうという展開案がありました。そのような背景があり、ワールドワイドな視点から考えるに欧州・米国と続く中、『DDR』を全世界で展開していくためには、アジアでの日本市場は切り離せない大事な存在であることから、このような運びとなりました。また、全世界対象で行う「ワールドワイドインターネットランキング」の企画もありますが、そこはやはり日本なしでは考えられないでしょう。

――『DDR』が復活することに関して、プレイヤー側から寄せられた反応、特に「AOUショー」、ロケテ時の反応をお聞かせください。

コ　待ったかいがありましたとか、曲のタイミングデータがズレているとか（笑）。そして、「新作を出してくれて本当にありがとう！」と非常に多くの感謝の言葉を頂きました。

――今回の選曲の特徴や、現時点で発表できるオススメ曲を教えて下さい。

コ　全部オススメです！　今回、70曲近い曲が新たに業務用の『DanceDanceRevolution』に加わりました。

――システム面で今までの『DDR』と最も違いを付けられた、と感じる点を挙げて頂けますか？

コ　バトルモード、初心者獲得の為のチュートリアルモード、3Dキャラクター、3Dモーションの復活ですね。

――以前からのプレイヤー、新規プレイヤーに対して、それぞれメッセージがございましたらお聞かせ下さい。

コ　●以前からのプレイヤーへ
米国のユーザーなかなかレベルが高いです、是非インターネットランキングで日本人の検討を祈ります。なんといっても元祖ですから。
●新規プレイヤーへ
初めて『DDR』を遊ぶユーザーにも安心してプレイできる“チュートリアルモード”を搭載しています。是非こちらで遊んでいただき、慣れてきたら以前からプレイしているユーザーに思い切って声をかけ、友達になって、いろんなプレイスタイルを教えてもらってください。楽しさの幅がもっと広がります！

――今後、『DDR』関連のイベントを開催する予定はございますか？

コ　未定です。ワールドインターネットランキングはイベントといえばイベントですが……。未定ではありますが、先日実施した「BEMANI トップランカー決定戦」の第2回があれば、そこにはもちろん『DDR』もあるでしょう。第1回は『ギタドラ』部門で香港・台湾・シンガポールと海外のユーザーも参加したので、『DDR』でも世界中のプレイヤーが参加できればうれしい限りです。

――ありがとうございました。

そのほかのBEMANIシリーズ



ParaParaParadise
(写真はParaParaParadise 2ndMIX)



keyboardmania
(写真はkeyboardmania 3rdMIX)

ホンモノのキーボードが搭載された『keyboardmania』、純粋な音楽ゲームだけでなく、ホンモノと同じパラパラも楽しめる『ParaParaParadise』、『DDR』の手でプレイする版といった趣の『DanceManiax』や、小太鼓をたたいてプレイする『Toy'sMarch』などがある。

ゲーム批評編集部唯一人の（へっぽこ）DDRerによる

ゲーセンで楽しく踏めるDDRerになるために！

for 初心者

text by編集部・ぱるっち

最初の1プレイに踏み出す勇気が大事！

ここらで編集部を代表して、一応紅一点の私が『DDR』について何か語ろうかと。あ、はじめましてですね。ども。今までの「ゲー批」だったら、こんなよわよわプレイヤー（一番やりこんでいた頃でいったら、『4th』のSINGLE-MANIAC全曲を初見でなんとかギリギリクリア、って程度）が語る余地はないのでしょうが、現在大幅リニューアルで軟弱路線（？）に絶賛転向中だし、今度の『DDR』は初心者に超優しいみたいだし！というわけで「永遠の初心者」が『DDR Super NOVA』によって誕生するであろう、本物の初心者さんたちに向けて『DDR』を楽しく踏み踏みするための心構えを伝授します！

『DDR』初心者にとって、最大の難関はなんと言っても最初の1プレイ目でしょう。私も『DDR』に興味を持ってから実際にゲーセンでプレイするまでに相当時間を要しました。何度も「プレイしてみようかなぁ」と思ったのですが、要領をわかっていない人間が『DDR』をカひとりでプレイするのは勇気がいるんですよね。それで、台のそばでモジモジしたり、他のプレイヤーさんが踏んでいる様子を指をくわえて眺めたりしながら過ごすこと数ヶ月。ようやくプレイ経験のある友達を発見し、一緒に『DDR』をプレイしにゲーセン（今はなき「新越谷チルコポルト」！）へ向かったのでした。

初プレイ時の2～3曲目だったかな？「DUB-I-DUB」を私がBASIC、友達がANOTHERでプレイしてて、途中で落ちてしまった（つまりゲームオーバー）んですよ。がっくり。そしたら、次にプレイした2人組が1曲目にMANIACの「DUB-I-DUB」を選び、ふたりそろって華麗に踏み出したんです。もう、私も友達も「わー、ひょっとして煽られてる？（笑）」ですよ、もう！

でもそれで「もう『DDR』やらない」とはならなかった。むしろ逆！というのも、当時パチスロ雑誌のライターをやっていたのですが、職業柄何でも攻略するのが大好きで（笑）。その仕事をしていたのも、元々ゲームが大好きでパチスロを「縛りのキツイゲーム」としてとらえた結果だったという……。まあそんなわけで、その日からさっそく自己流の『DDR』攻略を開始したのでした。で、具体的に何をやったのかといいますと、

●家庭用『DDR』を活用する
ただし、家で踏み踏みするってい



Point 1
プレイ中バーを使うか否か

最初の内からバーを使うか使わないか覚悟決めちゃうと、踏み方が定まって良いんじゃないかと。ちなみに私は最後の方のある部分にて「横向き＋バー使用」でプレイする人が多かった「I BELIEVE IN MIRACLES」ですらバーは使わない派です～。

うよりも、矢印を目で追えるようにするってことに重点を置いてました（詳細はPOINT3で）。

●他の人がプレイしている様子を粘着チェック：これはかなりオススメなのですが、『DDR SuperNOVA』が実際に登場するまでは難しいかなー？

●1曲だけ難易度高めの曲を猛練習し、クリアできるようにする

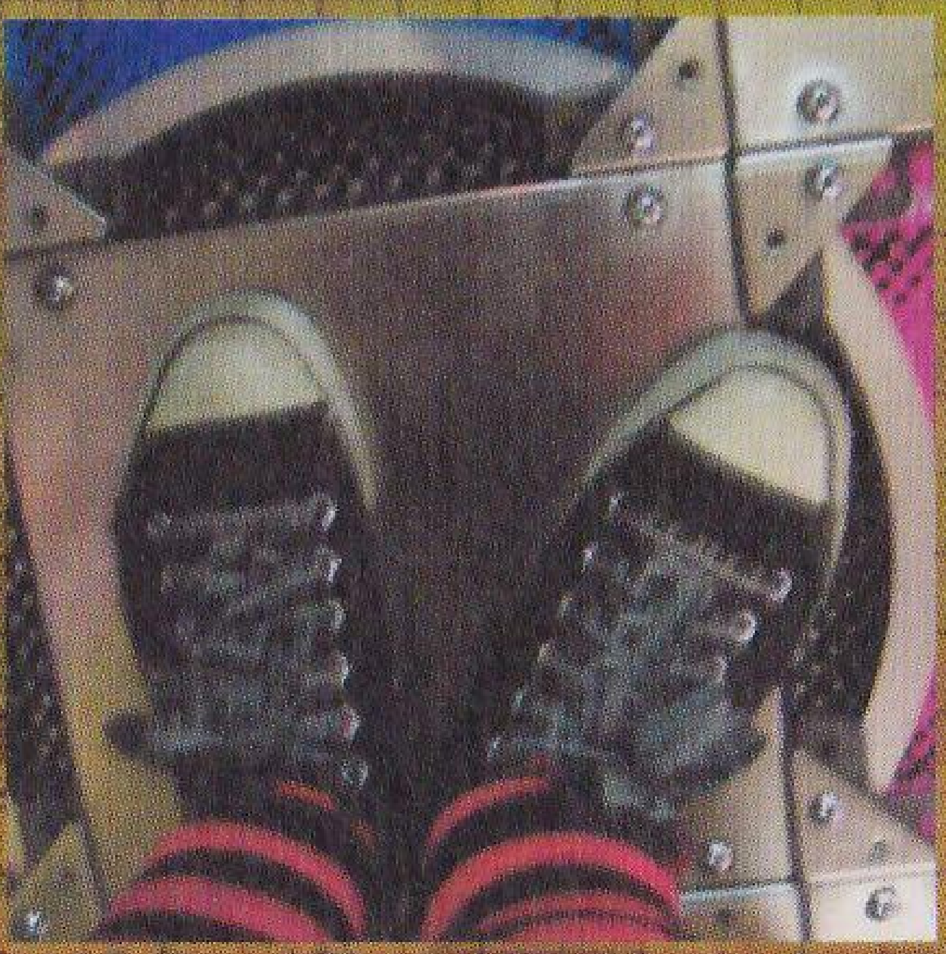
1曲でもそこそこのレベルの曲をクリアできれば、ゲーセンで周りの目を気にせず落ち着いてプレイできるようになるんです。これって、初心者にとっては結構重要なことなんですよ。本当に！（切実）

初プレイは『3rd』登場直前の頃でしたが、そんなこんなで『3rd』登場から10日後にはSINGLE-SSRの『DEAD END』（一応これがクリアできればハッタリはきいた）をクリアできるようになっていました。めでたし、めでたし？

Point2

『DDR』をプレイするのに適した靴

うまい人は靴を選ばないでしょうが、私のようなへっぽこでよわよわなプレイヤーにとっては、これも切実な問題なのです。まあ、革靴よりもスニーカーのほうが適しているのは御想像がつくかと思いますが、自分で色々試した範囲では、「コンバース」のローカットが一番プレイしやすかったです。一番ハマっていた頃は、毎日「コンバース」を履くか持ち歩くかしていました……。



汚い靴でスミマセン。しかも、スロ雑誌の頃のクセでつい隠し撮りを……。

Point3

家庭用ソフトを使って秘密の特訓をしておく

家庭用コントローラで家でも特訓！ と思っても、住宅事情なんかのせいでゲーセンと同じように踏み踏みできるとは限りません。プレイそのものの練習は困難でも、ハード付属のコントローラを手に、余裕を持ってプレイをすることで、矢印を瞬時に見切るための練習を……と割り切るのも手。

また、落ち着いてプレイすることで「この曲のこの部分は、あの曲のあの部分と似てる／同じ」と、自分で分析しパターン化をすることができれば、上達が早まるハズです。多分。



家庭用の最新作
『Dance Dance Revolution STRIKE』
ジ　ダンスシミュレーション
メ　コナミ　機　PS2
¥　6,279円（5％税込）
発　2006年2月16日
http://www.konami.jp/gs/game/bemani/ddrstrike/index.html



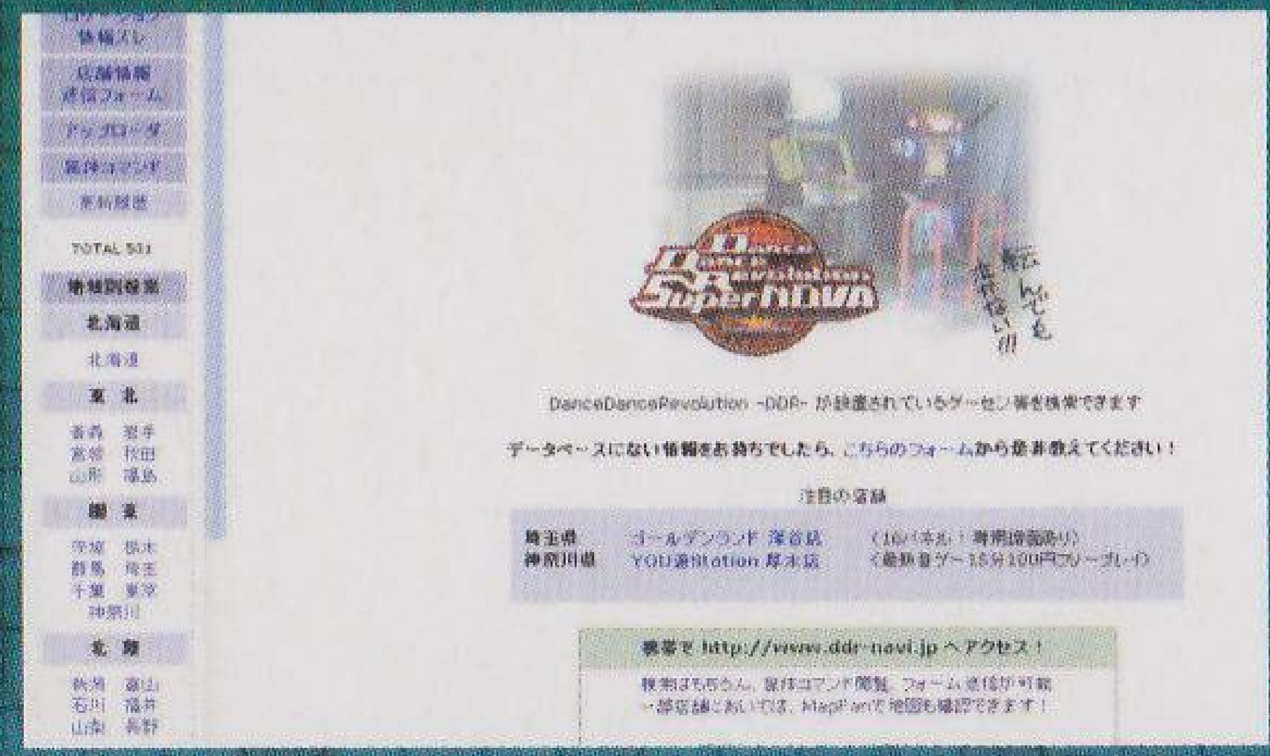
新たに搭載された「ダンスマスターモード」は、出された課題を次々クリアしていくモードで、常に目標を持ってプレイできるから、良い練習になりそう。1曲中4ミスで即落ちの「アドバンスドモード」や、とにかくつなげなきゃ！　な「コンボチャレンジ」は上級者にオススメ

Point4

今のうちにゲーセンで練習しておこう！

なんだかんだで、ゲーセンに行って実機で練習するのが一番なのですよ。今だったら周りの目を気にせず落ち着いてプレイできる可能性が高いから、練習するにはもってこい。新作が出てからではこうはいきませんからね〜。

私もすっかり腕ならぬ足がなまってしまったので、『DDR SuperNOVA』が登場するまでの間に一人で猛特訓をするつもりです。仕事そっちのけで！　っていうか、仕事でもあるし！……という言い訳をしつつ、某所にある『DDR』を踏みまくろうと思います。



設置店を調べるのにぜひともオススメしたいのが、「DDR-Navi」（http://www.ddr-navi.jp/）というサイト。『DDR』を中心とした、各種音ゲーの設置店を調べることができる。初心者さんはもちろんのこと、バージョンのチェックもできるので「久々に『DDR』をプレイしようかな」なんてベテランさんにもオススメです。

『DDR』をプレイしている時のあの快感はどこからやってくるのか？
音の専門家とゲーム批評編集部が勝手に分析！



DDRの音と足譜のおいしい関係を探る

ぱるっち 編集部代表 × ミュージシャン代表 **スギヤマ！**



キーワードは機能性と官能性

ぱるっち（以下P）：『DDR』の新作が登場するということで、周りに話を振ってみたら、スギヤマ！君が「上板フェスタ」（プレイヤー有志による『DDR』イベント）に楽曲を提供したことがあるっていうじゃないですか。あと、今回の「スギヤマ！オフライン」の原稿を見て、今まで『DDR』に関してずっと気になっていたことの謎が解けた気がして、話をしてみたくなったのですよ。

スギヤマ！（以下S）：実際に『DDR』をプレイした経験はそれほどないんだけど、そのイベントの絡みで、当時の『DDR』を盛り上げていたプレイヤーの人たちとつながりがあったりするよ。

P：ずっと気になっていたことっていうのは、曲自体はバックトラックのみなんだけど、プレイしているとメロディ部分が聴こえる気がする……というか「見える」気がするってことが多々あって。で、今回のスギヤマ！君のページを読んで、曲を作る側と、足譜（矢印）を組む側の連携がしっかり取れているからこそ、そういうモノを搭載できたんじゃないかな！って分かって感動したっ！

S：随分アツく語るね……（笑）。

P：うっ。ホントにハマってたからね。当時は週末になると朝から晩まで筐体のそばにいてさ。しかもひとりで延々とプレイしてて（笑）。なんでそこまでハマったのかというと、まずなぜか機械に操られたい欲求っていうのを昔から持っていて、それを満たしてくれること。次に「音楽が流れている限りカラダの動きが止まらない」って、思い込めること＝音楽に操られているという感覚を味わえることかな。私って今あちこちのライブハウスで「狂ったように踊っている人」と称されているんだけど、それって絶対『DDR』のおかげ！（笑）

S：わはは。音楽ゲームに分類される『DDR』だけど、基本的にパズルゲームの域にあるものだと思う。というか、どんな音楽ゲームも究極的にはパズルゲームなんだよ。例外もあるけど、割合としては非常に少ない。そもそも音楽っていうもの自体がパズルの要素を持っているのね。パズルとしての音楽を発明、とまでは行かないけど、体系化したのって「大バッハ」だと思う。いわゆるバロック音楽。バッハの音楽ってね、曲によっては官能性が低かったりするんだ。俺もパズルとしての音楽が大好きで大好きで、『DDR』はそれを肉体と結びつけた功績があると思う。体で楽しむパズル。だから『DDR』の曲って官能性が低くて、機能的なものが多いんじゃないかな。

曲も矢印もパターン化できる？

P：難易度の高い曲に挑戦しようとした時、いきなりその曲を攻めてもつらいなと思って、その曲をクリアするための練習曲となりそうなものを探していったのね。「あ、これってあのレベルのあの

曲のあの辺で出てくるパターンだ」って。で、それをプレイしていると、そのうち目的の曲もクリアできるようになる。そういうことを思いついたのって、多分当時やっていたパチスロライターの仕事が影響してて。その頃のパチスロってリーチ目が千～2千個以上あったりしたんだけど、機種によってはリーチ目すべてに法則をあてがっているのね。それを全部見つければ、数十パターンのルールを暗記するだけで全リーチ目に対応できるの。そのクセで、『DDR』の足譜にもパターン化を求めて、実際にそれができた。それって作り手側が意図的にそういう要素を組み込んだってことなんだけど、曲自体そういう傾向を持つものをものすごい計算の元に選んでいるのかも。曲自体が機能的じゃないと、矢印のパターン化も難しいと思うんだよね。

S：そもそも音楽はワンパターンなものですから。

P：最初の頃の『DDR』で使用されている曲って、音の1個1個が重要な感じの初期ユーロビートが多いのかな。で、シリーズが進むにつれてプレイヤーのレベルもどんどん上がっていって、矢印が密集した難易度の高い曲の需要が高まっていった。それに応えるために、スピードで押す曲が増えていった気がする。その手の速い曲だと、リズムよりも勢い重視のプレイのほうが経験上クリアしやすい。矢印が連続して出てくる部分ってすっごい難しそうに見えて、実はカラダで1度覚えちゃえば楽勝なの。むしろゆっくりめでリズムに特徴があって、パターン化できない曲のほうが難しいと思う。表示されている難易度は低くても。

S：それも機能性の話だなー。音楽ゲーム全般に今足りないのは官能性かもね。音楽ゲームって受動的なものだからなぁ。

P：官能性を余りにも前面に出すと、プレイヤーがついていけなくなるからね。『DanceManiax』が良い例だと思う。私は大好きだったんだけど……。あとこれはほぼ『DDR』に限ったことなんだけど、基本的に受動的なモノなのに、プレイするのがすごく大変じゃない。『DDR』の最大の魅力はカラダを使って官能的な喜びを得られることなんだけど、時には最大の弱点になってしまう。

S：あー。そうだね。修行とかそういう感じ。攻略とか。

P：っていうか体力！ 体力！（笑）

S：音を楽しむ、のとはまたちょっと違う感じするよね。音楽を利用したゲームって感じかな。

プレイヤー次第で面白さの質が変わる!!

P：音楽をあのようなカタチに変換した『DDR』に対して、中にはパフォーマー（リアルなダンスに近いスタイルをするプレイヤーのこと）のようにデコードを試みる人たちがいたよね。

S：パフォーマーのほうが官能的な楽しみ方をしているね。『DDR』の根本では音楽の機能性を利用しているけど、官能性がなかったらあそこまで楽しくはないだろうし。基本となる「受動で機能的」な部分だけで充分ゲーム要素は成り立つ。そこにメーカーが意図してか意図せずかはわからないけど、「官能」に面白みを見出し始めたプレイヤーたちがいた。

P：デフォルトは機能的なんだよね。でも、プレイヤーの姿勢次第で官能的なものにもなると。私もパフォーマーってほどではないけど、オーバーアクション気味に踏んだほうが楽しいって感じるもん。あとこれも官能的な要素だと思うんだけど、得点からするとそれほどうまいほうではなくても、動きがすごくカッコ良くて、その動きに対して「萌え」を感じさせるプレイヤーさんを見たことがあるよ。

S：「萌え」って官能だよねー。『DDR』って他の『BEMANI』シリーズよりも官能を持ち込みやすいのかも。うん。自分の中で『DDR』について一考察、二考察くらい進んだ気がするよ。音楽の機能性と官能性っていう、2面性の分類をさ。

P：それはよかったー。

リニューアルまで あと ちょっと 記念 「ゲーム批評」

読者プレゼント

総額20万相当!?

入手困難！ DSライト3名様





ボクが買ってきました!!
（編集員F）

1. ニンテンドーDSライト クリスタルホワイト……2名様
2. ニンテンドーDSライト ネイビーブルー ……1名様

③ ゲームソフト ……各1名様

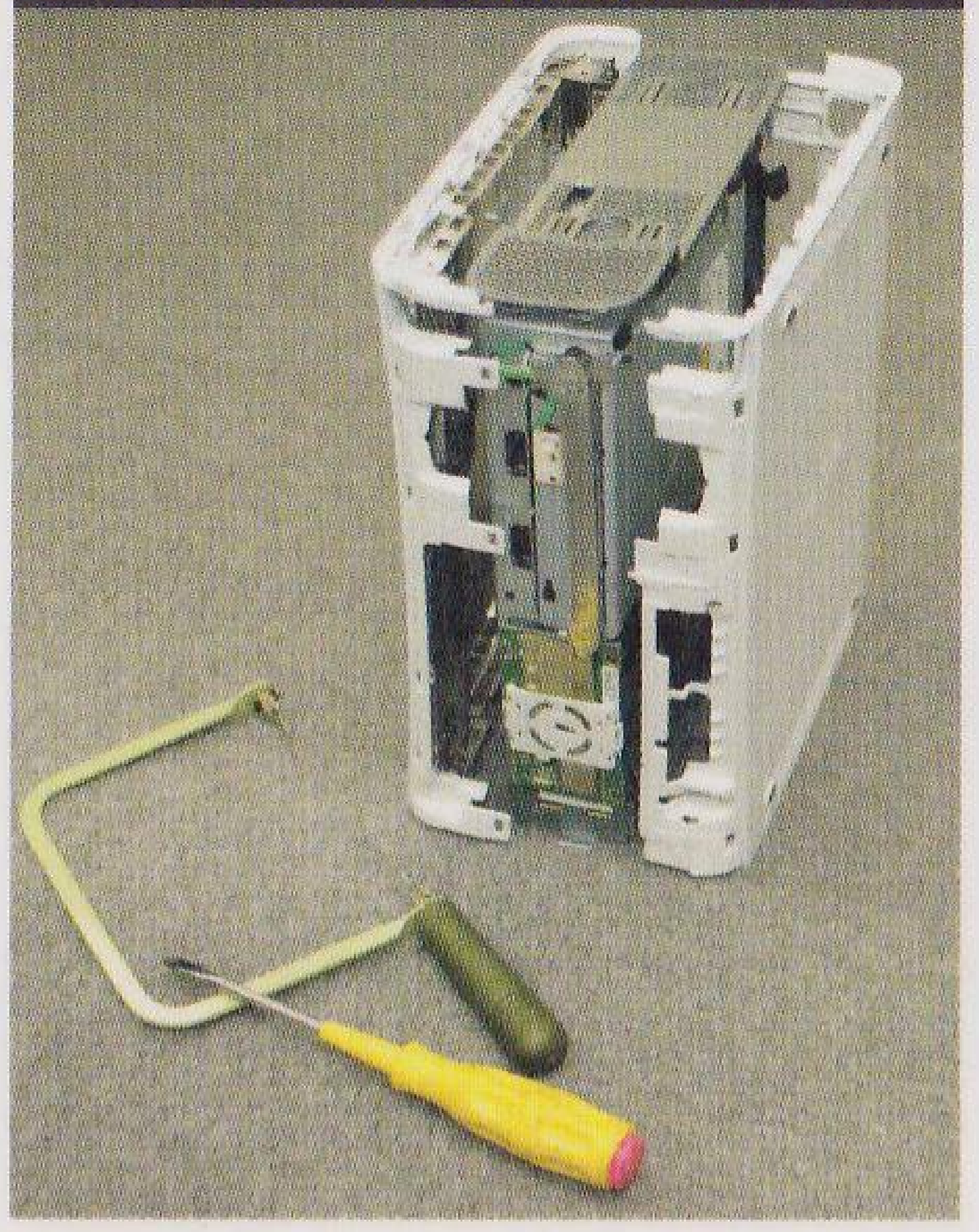
プレゼントのゲームソフトはレビューに使用したため、すべて開封済みです。ご了承ください。



「ゲームソフト批評」で紹介したソフトを
各1名様にプレゼント致します。

『幻想水滸伝Ⅴ』
『魔界戦記ディスガイア2』
『マイホームをつくろう2 充実!
簡単設計!!』
『機動戦士ガンダム クライマックスU.C.』
『サイレン2』
『Rule of Rose』
『カメオ:エレメンツ オブ パワー』
『SIMPLE2000シリーズVol.95
THE ゾンビV.S.救急車』
『呪医 Dr.杜馬丈太郎』
『CLANNAD』
『フルハウスキス2』
『中原の覇者 -三国将星伝-』
『ロシアより愛をこめて 007』
『BLEACH 放たれし野望』
『スーパーロボット大戦
MXポータブル』
『このクイズ野郎っ!!』
『エブリパーティ』

解体済みXbox360
☆ジャンク品・動作保証ナシ☆



③ Xbox360…1名様



④ Final Fantasy XII …1名様

⑤ PSPバリューパック 黒・塗装済み………各1名様



欲しい商品を選び、本書の巻末にあるアンケートはがきに番号を記入してください。ただし、応募者が多数の場合は抽選となります。また次のページにあるアンケートにご協力をお願いします。

アンケートは146ページ

※ゲーム批評vol.67のプレゼント当選者発表は、弊社システムトラブルにより、アンケートフォームが更新されていない状態が続たため、プレゼント応募の締め切り日を、WEB・ハガキともに、5月17日(水)まで延長させていただきます。読者の皆様に多大なご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げます。なお当選者の発表は、ゲーム批評69号の誌面にてさせていただきます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
今後の「ゲーム批評」企画編集の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。
お答えいただいた内容、ご住所の一部とお名前(ペンネーム)を「ゲーム批評」誌面に掲載させていただく場合がございます。その旨ご理解をお願いいたします。
ご回答いただいた方の中から抽選でプレゼントをお送りいたします。その際にご記入いただいた個人情報(ご住所、お名前、電話番号)を利用させていただきます。ご了承ください。
締切は2006年5月17日、当選者の発表はVol.69(6月3日発売)にて行います。
プレゼントについては、144ページをご覧ください。

Q1 「ゲーム批評」の表紙のデザインはいかがですか？
①すごく良い ②良い ③普通
④悪い ⑤すごく悪い

Q2 「ゲーム批評」というタイトルについてはいかがでしょうか？ 下からひとつ選んでください。
①良い
②悪い
③どちらでもない

Q3 リニューアルにあたり、「ゲーム批評」のタイトルを変えるとしたら、どのようなタイトルがよいですか？

Q4 今後、「ゲーム批評」で特に力を入れるべき記事はどのようなものだとお考えですか？ 下からひとつ選んでください。
①攻略記事
②新作ニュース
③ゲームレビュー
④業界裏話
⑤業界ニュース
⑥コラム・エッセイ
⑦マンガ

Q5 新連載企画のなかで面白かったものを下から選んでください。
①超対談 遠藤雅伸×鳴海拓志
②松井悠のGamer's life
③或るゲームライターの生涯
④Sugiyama Offline

Q6 Final Fantasy XIIをプレイしましたか。
①プレイした
②プレイしようと思っている
③興味がない

Q7 「ゲーム批評」の購入について、ひとつだけ選んでください。
①毎号買う
②特集内容に興味があるときだけ買う
③時々買っている
④初めて買った

Q8 「ゲーム批評」を購入するときに何を基準にしていますか？ ひとつ選んでください。
①表紙
②購入ソフトの情報
③購入したソフトの情報
④レビューの数
⑤新作情報
⑥連載コーナー
⑦業界情報、ニュース
⑧その他

Q9 ゲーム以外の趣味は何ですか？
①読書
②カラオケ
③DVD、ビデオ鑑賞
④音楽
⑤パソコン、インターネット
⑥スポーツ観戦
⑦バイク、車
⑧映画、演劇鑑賞
⑨ゴルフ、釣り
⑩カメラ
⑪プラモデル、ラジコン
⑫旅行
⑬パチンコ、パチスロ
⑭競馬、競輪など
⑮ファッション
⑯漫画、アニメ
⑰その他

Q10 ひと月にゲームソフトを購入する費用はおいくらでしょうか？
①〜2,000円 ②2,001〜5,000円
③5,001〜10,000円 ④10,001〜20,000円
⑤20,001円〜

Q11 ゲームソフトを購入するときに見る情報源は何ですか？
①ゲーム誌 ②インターネット
③店頭 ④テレビ

Q12 ご意見・ご感想などありましたら、ご記入をお願いします。

インターネットの応募 インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。下記に設置しております。応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm

はがきの応募 左ページにあるはがきに必要事項を記入の上、50円分の切手を貼ってお送りください。

平成18年5月1日発行第13巻第4号通巻104号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：(株)マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208



定価：780円
本体743円

'2006 MICRO MAGAZINE
Printed in Japan

雑誌 03679-5

4910036790560
00743

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号	百	十	万	千	百	十	番	金額	千	百	十	万	千	百	十	円
00120－2－		1	2	3	2	9	5						4	6	8	0

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

料金　　特殊取扱

通信欄

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評　※新規・継続	月号より1年間	4，680円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名	電話	年齢	性別
	TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　　　）

※

（e-mail：　　　　　）（電話番号　　—　　—　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

キリトリ線

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号							通常払込料金加入者負担
	00120－2						
百	十	万	千	百	十	番	
	1	2	3	2	9	5	

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

ご依頼人　※

料金

特殊取扱

受付局日附印

POST CARD

恐縮ですが、50円切手をお貼りください

104-0041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
ゲーム批評 編集部
5月号 Vol.68 アンケート係行

今後の出版企画の参考にさせていただきますので、以下の項目にご記入のうえ、ご投函ください。

フリガナ 氏名	職業		
	ペンネーム	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
E-mail			
本誌以外にお読みになっている雑誌は？（複数可・以下同）			
最近遊んで面白かったゲームソフトは？			
特集で取り上げてほしいテーマを教えてください			
プレゼント希望番号			

●Q1「ゲーム批評」の表紙の
デザインはいかがですか？

●Q2「ゲーム批評」というタイトルに
ついてはいかがでしょうか？

●Q3 リニューアルにあたり、「ゲーム批評」のタイトルを変えるとしたら、
どのようなタイトルがよいですか？

●Q4 今後、「ゲーム批評」で特に力を入れるべき
記事はどのようなものだとお考えですか？

●Q5 新連載企画のなかで面白かったものを
選んでください。

●Q6 Final Fantasy XIIをプレイしましたか。

●Q7「ゲーム批評」の購入について
ひとつだけ選んでください。

●Q8「ゲーム批評」を購入する時に
何を基準にしていますか?

●Q9 ゲーム以外の趣味は何ですか？

●Q10 ひと月にゲームソフトを購入する
費用はおいくらでしょうか？

●Q11 ゲームソフトを購入するときに
見る情報源は何ですか？

●Q12 ご意見・ご感想などありましたら、ご記入をお願いします